

# MAGAZIN

FEBRUÁR

IV. ÉVF. 2. SZ. 1997. 695FT.

**Szenzáció!** Új (multiplayer) Diablo, Baldies és Links LS demók, plusz a PC-X-ben, 96-ban megjelent összes játékleírás adata

**Cikkek a CD-n:** Krazy Ivan előzetes, Larry 7 és Phantasmagoria II végigjátzás, Master of Orion II tippözön, International Moto X, SkyNet, Stars, The Crow, T-Mek, Tunnel B1 és Virtua Cop leírás, Aréna és X-Music folytatás, John Cleese és Tankcsapda interjú. **Játszható demók:** Age of Sail, Baldies, Blam! Machinehead, Cavewars, Sega Daytona, Diablo, Krazy Ivan, Links LS, Marble Drop, Sega Rally, Rocket Jockey, SimCopter, SimTunes, Terminator: SkyNet, Sega Sonic, Tritryst, Sega Virtual Cop, XS, továbbá előzetesek, patchek és cheatek nagy mennyiségben! **Mozi:** Fészkes fenevadak és Támad a Mars .AVI-k. **Másvilág:** a Pergamen lemezújság legfrissebb száma és X-Music „CD-extra”. **Multimédia:** Opera - Erkel Ferenc. **Mélyvíz:** 3D Studio plug-in-ek, képek és animációk, SB AWE32 driver NT 4.0 alá, Ralph Brown féle Interrupt lista (53), PC-X User #2. **Olvas-ok:** programok, amiket ti küldtetek. **Shareware segédprogramok:** 97-es Thunderbyte Antivirus, Paint Shop Pro 4.12 (végre nem béta), új IRC programok, MPEG video és audio lejátszók (most már tényleg), és még sok-sok más, ami lapzárta után érkezett!

# Imperium Galactica



° Ahhoz, hogy Tiéd legyen a világegyetem, másoknak is lesz egy-két szavuk.  
Imperium Galactica. Az első teljesen magyar nyelvű űr-stratégiai játék. Megjelenik márciusban, IBM PC-CDROM-on.

# EGYSZÁMJÁTÉK

A világ egyik legegyszerűbb és legnépszerűbb játékát ültettük át a PC-X-be. Lehet, hogy már találkoztál vele, hiszen az Interneten most is játsszák. Nekünk Giraffe mondta el még régen, és úgy gondoltuk, kipróbáljuk előben!

**Szabályok:** küldd el nekünk azt a legkisebb pozitív, egész számot, amit szerinted rajtad kívül senki más nem fog beküldeni. Ennyi. Az nyer, aki azt a legkisebb számot tippeli meg, amit tényleg senki más nem küldött be (így hát ne gondold, hogy a kisebb számok lesznek a legnyerőbbek!).

**Főnyeremény:** egy csodálatos, Ervin által "leantikolt", megfestett számítógép monitorral, amely még működik is! További díjaink között szerepelnek még full verziójú játékprogramok, Csilla pizzamája és egyéb marhaságok.

A lap alján látható szelvény visszaküldésével lehet nevezni, amelyet tölts ki, vágd ki (a fair play érdekében fénymásolatot nem fogadunk el) és küldd be a címünkre.

A játék március 10-ig tart (az aznap reggeli postával érkezett szelvények még érvényesek), eredményhirdetés az áprilisi számban!

Hasonlót játszatsz a Tétova Teve Club WWW oldalán is ([www.sch-bme.hu/ttc/](http://www.sch-bme.hu/ttc/))!

Endhagyó e havi témánk még mindig és még mindig és még mindig és még mindig és még mindig a Windows 95. TRf-fel közösen fejtjük ki álláspontunkat a 23. oldalon, ám mégis úgy érzem, hogy ez a hasáb kifejezetten arról szól, mit gondol a szerkesztőség. A helyzet tényleg „aggasztó”, már ami a legfrissebb programokat illeti: a Win95 tarol.

Hogy továbbra is tiltakozol, vagy meghajolsz Billy – nem túl meggyőző – érvei előtt, az a te dolgod. Azt hiszem, hogy egy újságnak azonban elsősorban a tájékoztatás a feladata, így természetes, hogy nem vizsgáljuk, milyen op. rendszer alá készült egy játék. Egy éve még mi is prüszköltünk a Win95-ös játékoktól, azért, mert nem voltak jól játszhatók.

Atán a PiciPuha erőteljes fejlesztésbe kezdett, sorra dobta ki a DirectX újabb és újabb verzióit, és a helyzet változni látszik. S vegyük észre: a nagy szoftverházak egyre-másra adják ki Win95-ös játékaikat, óriásiakat kaszálnak rajtuk, így logikus, hogy elsősorban anyagi okok miatt hamar megszeretik az új redszert (például most érkezett a hír, hogy az X-Wing vs Tie Fighter is Win95 alá készülget...)

Mi pedig amennyire lehet, lavírozunk a DOS és Win95 közt, hogy azért mindkét tábor igényeit megfelelőképp kielégítsük; meg kell mondjuk, ez egyre nehezebb. Barátkozzatok meg a gondolattal, hogy amíg nincs jobb, ez van...

Mr. Chaos

Neved: .....

Tipped:

Címed: .....



# TARTALOM

Hotline News	6
Star Trek - Borg	8
Master of Orion II	10
Phantasmagoria II	12
Sim Copter	14
Age of Sail	16
Diablo	18
Tom Clancy SSN	20
XS	21
Sensible Soccer	22
Széllal szemben...	23
Larry 7	24
MS Goosebumps	26
MS Office 97	27
Más-Világ	28
VideoCD	30
Grolier Multimedia	31
Dr. Tracker	32
Corel 7	34
Házi Barkács	36
Low Level Format	38
Pentium MMX	39
3D Studio Max	40
Aréna	42

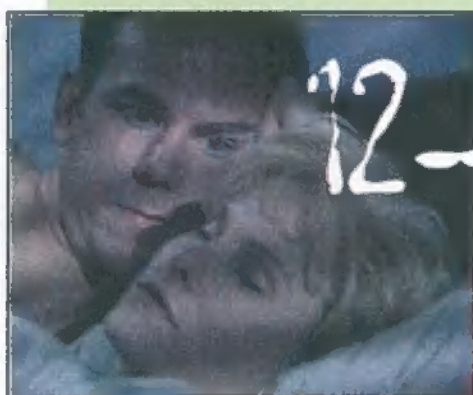
## Larry 7

Yes! Yess!  
Yesss! Meg-  
jött! Megér-  
kezett! Újra  
itt van fe-  
hér öltönyé-  
ben, arcán  
idétlen vigyorral. A nők réme,  
a hódítás nagymestere, az új-  
kori Casanova: LARRY.



## Phantasmagoria II

Rengeteg kalandjáték lát  
napvilágot manapság, de  
ezek közül csak néhány  
épül a játékos megrémisz-  
tésére, durvábbnál durvább  
gyilkosságok, halálesetek  
sorozatára, vagyis a hor-  
rorra.



12-13

## Diablo

A pokol sötét urai,  
a három gonosz  
testvér, világhódí-  
tó törekvéseivel  
rettegésben tartot-  
ta az emberiséget.

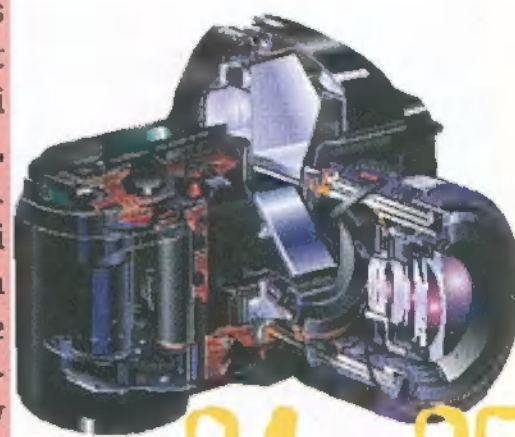
Már-már minden veszni látszott, mikor  
egy mágusokból álló szövetség sikere-  
sen csapdába csalt két démont. Egyi-  
küket, Diablot azonban nem sikerült  
elkapni...



18-19

## Corel 7

Hosszú-hosszú várakozás  
után, '96 decemberében megjelent  
a CorelDRAW 7. A szokásos nyár eleji  
bemutakozás igen csak kitolódott,  
ami több tényezőnek is köszönhető.  
Ezek közül csak egy, hogy a kanadai  
céget „kicsit” elfoglalta a nemrég  
vásárolt WordPerfect pátyolgatása. De  
– remélhetőleg – a legfőbb ok mégis-  
csak az volt, hogy az új CorelDRAW  
alapos tesztelésen esett át.



34-35

Következő számunk 1997. március 11-én, kedden jelenik meg

PC-X Számítástechnikai Magazin - megjelenik havonta  
Kiadja az IDG Magyarországi Lapkiadó Kft.  
Felelős kiadó: Bíró István ügyvezető igazgató  
Főszerkesztő: Bognár Ákos (Mr. Chaos); szorgos kéz: Iván  
Csilla; általános hőzöngő: Spányik Balázs (The Richfielder);  
Művész Úr: (Süti) Süti István; címlap: Kondákor László;  
tördelés: Gazdag Erzsébet és Trautmann Balázs (Trau).  
A szerkesztőség címe: 1012 Budapest, Márvány u. 17.  
Postacím: 1537 Budapest, Pf. 386. Web oldal: WWW.IDG.HU/PCX  
Telefon: 156-0337, 156-8291, 156-0691  
Előfizetés, rossz CD-vel kapcsolatos probléma: 321-es vagy  
322-es mellék. Szerkesztőség: 316-os mellék.  
Telefax: 156-9773, e-mail: PC-X@IDG.HU

Előfizethető a kiadónál közvetlenül postautalván-  
nyon, valamint átutalással az IDG MKB 10300002-  
20328016-70073285 pénzforgalmi jelzőszámra.  
A lap ára 695 Ft, a negyed éves előfizetés 1245 Ft,  
a fél éves 2490 Ft, az egy éves 4980 Ft.  
Hirdetésfelvétel: IDG Ker. Iroda és a szerkesztőség  
Nyomás, kötészet: MESTERPRINT KFT.  
Felelős vezető: Szilágyi Tamás  
A megrendelés száma: 97.0030  
HU ISSN: 1218-358X  
Terjeszti a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt.,  
a Hírker Rt., az alternatív terjesztők  
és a számítástechnikai szaküzletek

A PC-X-ben megjelenő anyagok bármilyen módon való felhasználása csak a kiadó előzetes engedélyével lehetséges.  
A megjelent hirdetések tartalmáért és a CD-n található programok működéséért a szerkesztőség nem vállalja a felelősséget.

# TARTALOM



PC-X  
MAGAZIN  
1997. Február  
CD-ROM melléklet

## Ecstatica 2

Az utolsó pillanatban érkezett a 13 megás demó, hogy felférjen a CD-re, ZIP-pelve tettük fel...



## Diablo - új demo

A PC-X Aktákra már felkerült egy 60 megás változat, az újonnan kiadott már Internetes hálózati opciót is tud. Zong és Trau hosszasan értekeznek az 1996-ban Év RPG-jének kikiáltott játékról. Próbáld ki te is, meglátod majd, nemhiába lelkesedik mindenki a Diablóról.

## Virtua Cop

A játéktermekben lassan már lefutott játéknak számít. Végre a Sega ráébredt, hogy PC-n is lehet vele kaszálni. A lövöldözős játék első szintjét játszhatod végig. A CD-n, a cikkek között találsz egy leírást is.



## Link LS

TRf kedvenc játéka a Links, nem azért, mert imád golfozni, hanem mert hozzánk hasonlóan ámulatba ejti az a fantasztikus grafika, amit az új verzió, az LS tud: nagyfelbontásban, hi-colorban is játszhat.



**RULEZ!** Új (multiplayer) Diablo, Baldies, Links LS és Ecstatica 2 demók! CD-n megtalálod a PC-X összes 96-ban megjelent játékleírásának adatait is!

**Cikkek a CD-n:** Krazy Ivan előzetes, Larry 7 és Phantasmagoria II végigjátszás, Master of Orion II tippözön, Clandestiny, Nascar II, International Moto X, SkyNet, Stars!, The Crow, T-Mek, Tunnel B1 és Virtua Cop leírás, Aréna és X-Music folytatás, John Cleese és Tankcsapda interjú.

**Játszható demók:** Baldies, Blam! Machinehead, Cavewars, Sega Daytona, Diablo, Ecstatica 2, Krazy Ivan, Links LS, Marble Drop, Sega Rally, Rocket Jockey, SimCopter, SimTunes, Terminator, SkyNet, Sega Sonic, Tritrust, Sega Virtual Cop, XS, továbbá előzetesek, patchek és cheatek nagy mennyiségben!

**Mozi:** Fészkes fenevadak és Támad a mars .AVI

**Másvilág:** Pergamen és X-Music „CD Extra” demó

**Mélyvíz:** 3D Studio plug-in-ek, képek és animációk, SB AWE32 driver NT 4.0 alá, Ralph Brown féle Interrupt lista (53), PC-X User #2

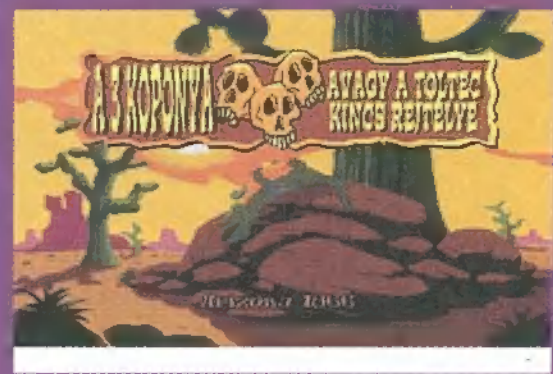
**Multimédia:** Opera Multimédia – Erkel Ferenc

**Olva-sok:** programok, amiket ti küldtetek

**Shareware:** 97-es Thunderbyte Antivirus, Paint Shop Pro 4.12 (végre nem béta), új IRC programok, MPEG video és audio lejátszók (most már tényleg).

A SimStim által rendezett játékverseny eredményei Excelben

...és még sok más, ami lapzárta után érkezett!



## Még 3 koponya...

Bármilyen meglepően is hangozik, a magyar nem kifejezetten világnyelv. Szerencsére vannak azért cégek, akik nem képesek belenyugodni a megváltoztathatatlanba, s saját fordítású progikkal próbálják piaci helyzetüket megszilárdítani. Az Ecobit a napokban jelentette meg a Warner Interactive gondozásában napvilágot látott 3 Skulls of the Toltecs című játék magyar verzióját. Bár tényleg teljesen magyar, és a kalapos „ő”-ket is számúzták a képernyőről – a vele szembeni várakozásomat alulmúlja. Minden elismerésem a „magyarítóké”, hatalmas munka és energia fekszik egy ilyen volumenű kalandjáték hiteles lefordításában. De (s ne tekintsen senki sem vaskalaposnak) a „fene” és a „framc” (igen, akad benne néhány elgépelés) szavak még elmennek, viszont a „Helló cicababa, jössz egy körre?”, illetve a „Kapt be!” frázisnál egy kissé elkerekedett a szemem – íme egy játék, ami „oktat és nevel”... Leszámítva néhány idegen karaktert, és azt, hogy a hosszabb mondatok egyszerűen félbeszakadnak a képernyőn (persze, ha rákattintasz egy furcsa jelre, továbbírja, de így egy kicsit nehéz A-B-C válaszokat adni), tiszta szívvel állíthatom, ígéretesnek látszik a próbálkozás. Érdekes teljesen magyar nyelven játszani, bár a „felvesz vödör föld”, „oda-megy barát lepofoz”, „felvesz csuha föld” jellegű frázisok roppant furcsán csengenek az angolhoz szokott fülemnek.



Jon

## Gametek hullámvasút

A Gametek hajdanában klassz kis cég volt, de aztán jöttek a nehéz idők, s bizony tavaly hatalmas veszteségeket könyvelhettek el. 1996-97-re jóslták újbóli felemelkedésüket: ha ez a nemrég megjelent három újdonságukon múlik (Surface Tension, Mutant Penguins és



Net:Zone), akkor az eddigieknél is hatalmasabbat fognak bukni. Szerencsére van még egy-két dolog a tarsolyukban: a Dark Colony real time harci-stratégiát júniusra ígérnek (bár a nyár eleji fejlesztések inkább őszre tolnak), s az előzetes alapján szép lesz. Hogy van-e keresnivalója a Red Alert mellett, az majd kiderül. Aztán lesz még egy akció-kalandjáték, a The Quivering sok horrorral, paródiával. Belenéztünk már egy halom animációba, nem rosszak, és tényleg poénra vették a horror-elemeket. Nyomulnak még a The Art of Fly Fishing újabb pályáival (pecásoknak készült multimédia-szerűség, amelyben most Amerika nyugati partjának vizein lógathatsz a madzagod), meg egy



Flip Out nevű logikai játékkal, s

mire cikkünk megjelenik, már a boltokban kell lennie a Battlecruiser 3000AD-nek



## Wizard's csodák

Csak egy rövid érdekesség: az Air Combat 22 egy igazi „beülős” repeszimulátor, a kornak megfelelő baró grafikával és sebességgel. Még nem próbáltuk ki, de Traut azonnal ráeresztjük, amint leadtuk a lapot. Egy másik apróság a Sportvilágra kerül, a Speed Bag – bokszolók előnyben.

## SimStim Netgame Marathon játék

Befejeződött a több hónapon át tartó játék. A végső fordulóra örületes harc alakult ki, s amint a végeredményből is látható, az utolsó pillanatokban, egy-egy ponttal dőlt csak el, ki lett a győztes! A teljes nevezési lista, az egyes fordulók eredményei megtalálhatók a CD-n, Excel file-ban! További infóért fordulj a SimStimhez: V. Irányi u. 5. Tel.: 137-1160 és 06-20-210-234.

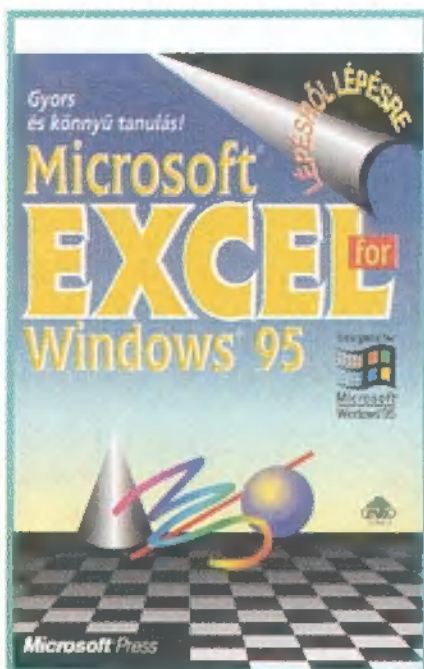
	DOOM1	DOOM2	DOOM3	WCII	Sc	Sc	Sc	DN3D1	DN3D2	DN3D3	C&C	ÖSSZESEN
I. helyezett: Marx Ákos	2	10	7	17	5	10	5	2	5	5	25	93
II. helyezett: Biri Dávid	7	2	5	25	10	7	10	7	7	7	5	92
III. helyezett: Nagy Zoltán	10	7	10	5	7	2	7	10	10	10	12	90
IV. helyezett: Vadász Miklós	5	5	2	12	7	5	2	5	2	2	17	64



## Guinness – Multimedia Disc of Records

A Grolier Interactive gondozásában megjelent CD mindazok számára érdekes lehet, akik hozzám hasonlóan érdeklődnek a kimagasló teljesítmények iránt és szeretnek meghökkenni a természet furcsaságain vagy embertársaik extrém mániáin. A környezetet a készítő megpróbálták egy utazó-vidámparkként elkészíteni, a munka közben azonban mintha elfogyott volna a lelkesedés, netán az idő. Nem minden rekord kapott helyet a CD-n (magyar vonatkozásban csak egyetlen bejegyzés szerepel, pedig tudom, hogy sokkal több honfitársunk bekerült az említett illusztris nyilvántartásba), ami még érthető, hiszen egyetlen lemezen kissé nehezen férne el, legalábbis videó és képanyaggal együtt. Sokkal inkább zavart, hogy a kezelőfelületek nem egy-ségesek, hol gondosan megtervezett, hangulatos, ikonos képernyő, hol a legfapadosabb, elnagyolt gördítősávok és logikai kapcsolók halmaza. Kényelmetlennek éreztem, hogy ha egy témakör szerinti keresgélésben mellé nyúlunk, akkor visszalépve az A-Z indexbe kerülünk, bárhonnán kezdjük is a tallózást. A sok érdekesség, ami a CD-n fellelhető, kárpótolhat a kezelőfelület okozta bosszúságokért, a beépített játék pedig olyan, mintha otthoni rózsagyuris „tipp-hopp” partik lejátszásához készült volna.

Schuerue

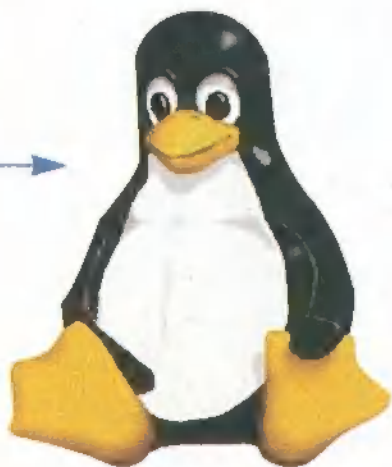
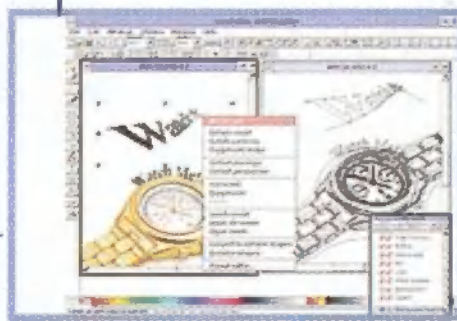


### Lépésről-lépésre Microsoft Excel for Windows 95

A Park kiadó gondozásában jelent meg a Microsoft Press Excel tankönyve. Bátran ajánlhatjuk mindenkinek, akár most kezd ismerkedni a táblázatkezeléssel, akár már jártas az Excel használatában, és egy jó referenciakönyvre vágyik. A kezdőknek nagy segítség lesz, hogy a fordítás nem csak a szöveget érintette: a mellékelt képeket magyar Win95 és magyar Excel felhasználásával készítették! Röviden a tartalomról: adatbevitel, formázás; diagrammok és grafikonok készítése; adattáblák elemzése; munkalapok, munkafüzetek kezelése; sablonok, varázslók, makrók; telepítés, konfigurálás. Bár a könyv még az Excel 95-ről szól, azok számára is jó alap lehet, akik épp most térnek át az új, 97-es verzióra.

### A XARA éli

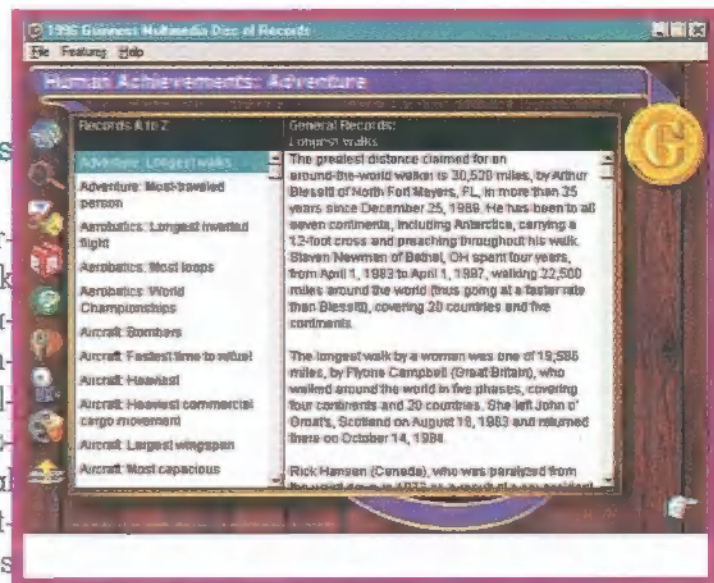
Bár megjelent a CorelDRAW 7 és nagyon sokat átvett a cég által tavaly megvásárolt XARA-ból, utóbbit sem kell eltemetni! A Corel új XARA verziót jelentett be 1.5-ös verziószámmal, és nem is akármilyen újdonságokkal! A legnagyobb érdeklődésre számot tartó fejlesztés minden bizonnyal a színre bontás, amely a korábbi verzió legdurvább hiányossága volt. Szintén nagyon hasznos a beépítésre kerülő Pantone színskála és az OLE2 támogatása. Ezenkívül új kifestési algoritmusokkal, QuickView kiegészítéssel, új file formátumokkal és internetes grafikai funkciókkal bővült a program.



### Kernel'97 Party

Március első felében kerül megrendezésre 1997 első számítógépes partyja, amely a KERNEL'97 wARM rEB00t elnevezést kapta, és a PANiC!SYSTEM által kerül megszervezésre. A party a hagyományokhoz híven három napon keresztül fog tartani, és a rengeteg játék mellett a hagyományos versenyszámok is megrendezésre kerülnek majd. A rendezvényen többek között bemutatásra kerül (a grafikusok nagy örömeire) a 3D Studio MAX, az Alias Wavefront és a Softimage Eddie. Ezenkívül lesz Linux vs Windows bemutató, Virtual Reality, bérelt vonali Internet, és még sorolhatnánk tovább az érdekességeket. További információ, előre bejelentkezés az alábbi címen:

email: <bhack@cyberdude.com>  
bbs: PANiQ BBs – 1143114 (22-07h)  
tel: 114-3114 (18-22h)



### C-64 emulátorok – kiegészítés

Heves derékhajlításos bocsánatkérés közepette idézzük a januári számunkban megjelent cikk szerzőjének e-mailjét:

“En is a kapom a kérdéseket tucatjával a C64-CD-96-tal kapcsolatban, ami elkerülhető lett volna, ha benne marad a keretes rész az anyagban a nethelyekről (nem helykiszorítás miatt tettem bele).

Két nagyobb CD-s program-gyűjteményről tudok, az infok+megrendelési útmutató itt található:

<http://www.telebyte.nl/~gg/>  
<http://www.talent.demon.co.uk/64/>  
Ha jól emlékszem, mindket CD \$55 + postaköltség.”

### Settlers II Mission CD

Biztos kezd elfogni a Settlers II bevétele, mert hamarosan küldetés CD-t jelentetnek meg, valamikor még februárban. Adnak mellé map-editort, 9 új térképet, téli scenariót meg effélék. Kell hozzá az eredeti Settlers II CD is!

Úgy tűnik, minden Star Trek „korszaknak” megvan a maga sztár faja.

Az eredeti sorozatban a Vulkániok, a Next Generationben a Klingonok voltak a rajongók által legérdekesebbnek tartott létformák. Most, hogy elkészült a Star Trek hetedik, egész estés mozija, a First Contact (most már nálunk is megy), amelynek legfőbb szereplői a Borgok, nem csoda, hogy feljűk fordult a rajongók figyelmé.

megismer egy fajt, akkor addig nem nyugszik, míg annak tudását, kultúráját, technikai fejlettségét, de ami a lepszörnyűbb, teljes populációját nem asszimilálja! Amikor az emberiség először „futott össze” velük, egyetlen kocka alakú Borg hajó egészen a Földig jutott, áttörve az Egyesült Bolygók Szövetségének védelmi vonalát. Csak a teljes összevont flottának sikerült megállítani egy véres, áldozatokkal teli harcban, ahol ott pusztult 40 csillaghajó személyzete, közel 11000 ember.



**K**i, vagy talán helyesebb úgy kérdezni, hogy mi is az a Borg? Egy kollektív tudattal rendelkező, humanoid faj, melynek tagjai oly nagy mértékben fügynek beépített elektronikus és mechanikus implantjaiktól, hogy nem is létezhetnek anélkül. Ezek a részben gép, részben biológiai zombik egyformán veszedelmesek minden létforma számára. A Borg nem elégszik meg azzal, hogy újabb tudásra tegyen szert. Ha

A Simon & Schuster Interactive (a Viacom, illetve a Virgin gondozásában) most megjelent játéka is velük foglalkozik. A három CD-s Star Trek: Borg nagy vonalakban emlékeztet a közelmúltban megjelent Klingonra. Ez is három CD-n jelent meg, ez is egy a teljes egészében élő szereplők által eljátszott, a játékos szemszövegéből leforgatott interaktív mozi, illetve ez is tartalmaz valami meglepetést, igazi csemegét. Lássuk sorjában!

Egy ifjú csillagflotta tisztet alakítunk, akit éppen, mint láb alatt levő zoldfülűt, el akarnak pa-

terolni a hajóról, melyen szolgálatot teljesít. Az ok: ismét támad a Borg. Hajónk kapitánya minden, az irányításhoz nem feltétlenül szükséges személyt el akar küldeni a veszélyes csata előtt a fedélzetről. Természetesen nincs inyunkre a dolog, annál is inkább, hogy apánk is odaveszett a nevezetes mérszárlásban a Wolf 359-nél a U.S.S. Righteous fedélzetén. Most még csak bosszút állni sincs módunk! Éppen a holminkat csomagoljuk, amikor egy férfi jelenik meg a kabinunkban, és Q néven (ejtsd: Kjú) mutatkozik be.

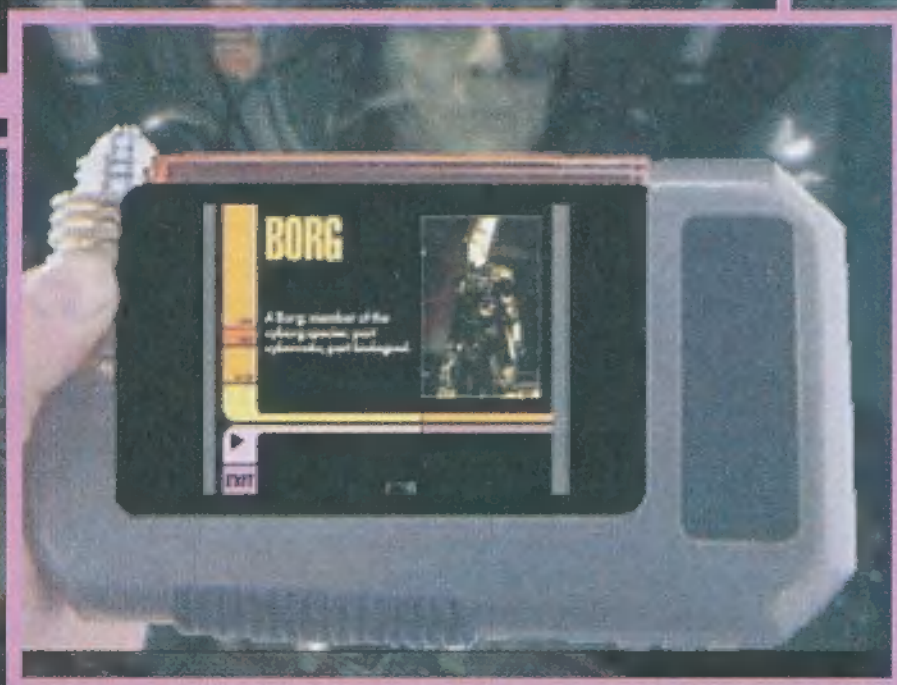
Q az az isteni lehetőségekkel felruházott létforma, amely képességeivel messze felülmúlja az összes ismert fajt, az idő számára nem létezik, a fizika törvényei pedig egy csetlintésével megváltoztathatóak. Az a Q áll előttünk, aki felelős azért, hogy az emberiség egyáltalán találkozott a Borggal, így felelős apánk haláláért. Az a Q, aki valamiféle furcsa érdeklődés folytán állandóan az emberek – különösen Picard kapitány és az Enterprise-D, de újabban a Voyager legénységének – társaságát keresi, és elképesztően morbid humorával zaklatja azokat, de leginkább a néző rekeszizmait nem hagyja békén.

Q – akit a játékban is a ST. sorozatokból már jól ismert John deLancie domborít – felajánlja, hogy visszarepít az időben a U.S.S. Righteous fedélzetére, és lehetőséget ad apánk halálának megakadályozására. Teszi ezt úgy, hogy belebújtat minket apánk bajtársának, Sprint hadnagynak, a hajó biztonsági tisztjének bőrébe. Mi több, ő a hajóorvos,



# TREK ARC

Dr. Quint alakját veszi fel, és végig „pátyolgat” az akció során. Ha elszűrünk valamit, akkor visszarepít a kritikus ponthoz és máris próbálkozhatunk újra. Továbbá ellát egy speciális, általa készített tricorderrel, amivel a legtöbb tárgyról, és a megjelenő személyekről tudunk információhoz jutni. A kaland meglehetősen akció dús, a kezdeti feladatok még nem okoznak túlságosan sok fejtörést, mert ha a szinte bármikor szabadon megállítható akcióban a – Q-féle ere-



deti, rendelje meg most – tricordert használjuk, akkor könnyen a megfelelő választ tudjuk adni, és az akció már perog is tovább. Később egyre nehezebb problémákkal találjuk szembe magunkat, és az is előfordulhat, hogy egy kód megfejtésé-

## Pilótamester

Pentium 90, 8 MB RAM

20 MB HDD, 2x CD-ROM

Minden Windows alatt működő hangkártya

Win 3.x, Win95

Virgin / Ecobit

Nagyon eltalált hangulat, izgalmas cselekmény. Star Trek ismeret és középfokú angol nyelvtudás nélkül játszhatatlan.

5



hez hagynunk kell magunkat a Borg által asszimilálni, majd visszarepülni Q segítségével az akció elejére és megadni a kódot. Hmm... Érdekes gondolatmenet.

A játék kezelése igen egyszerű. Ha a cselekményben döntenünk kell valamiről, akkor egyszerűen rá kell csak kattintanunk a megfelelő tárgyra vagy személyre, esetleg éppenséggel semmit sem kell tennünk. Az események folyása szinte bármikor megállítható, ilyenkor a már emlegetett tricorderrel kutakodhatunk további információk után. A játék, Q kicsit

néha infantilis karaktere miatt nem mentes a humortól, mégis a cselekmény végig körömrágóan izgalmas, a „Doom szemszög” miatt pedig hátborzongatóan valóságyszerű. Természetesen a TNG sorozatból ismerős díszletek között zajlik, Jim Conway rendezte – mint többek között a DS9 sorozat, híres „Little Green Man” c. epizódját is –, és a történet írója

is a sok népszerű Star Trek epizód „elkövetéséért” felelős Hilary Bader.

Már említettem, hogy valami meglepetést is rejteget a három korong. Ez nem más, mint a Star Trek Omnipedia (az Omnipedia a Star Trek enciklopédia multimédiás változata, számtalan képpel, videóval, ábrával) egy módosított, kisebb adatbázisú változata, melynek a „The Picard Dossier” nevet adták. Azért azt, mert Picard kapitányt elrabolta és asszimilálta a Borg, csak hajója legénységének köszönhető, hogy végül mégis vissza tudta nyerni emberi tudatát, és megszabadulhatott implantáitól. Az ő „jelentése” akar lenni a Borg-ról a „Picard Dossier”, amiről sejthető, hogy csupa a Borg-gal kapcsolatos dologra szorítkozik adatbázisa. Csakúgy, mint az Omnipedia, ez is igazi „meg kell lennie a gyűjteményben darab”. A teljes képernyős videóra alapuló játék kissé hardware igényes, mert minimális konfigurációként Pentium 90-et követel meg. Lévé, hogy ez is Quick Time formátumú, Macintosh gépen is fut. Ha a játék komolyabban érdekel, akkor kukkants be a <http://www.ssitrek.com/trek> site-ra!



Sam. Joe

# Port Game

STRATÉGIA

VÉGIGJÁTSZÁS

ORI

*Kevés olyan program van, amit ennyire vártam volna. Az első rész nálam egyértelműen a PC-s játékok etalonja, így nagyon sokat vártam ettől a is. Nem kellett csalódnom...*

**A**nnak, aki nem ismerné az első részt elmondom, hogy a játék célja rendkívül egyszerű. Egy faj uralkodójának szerepében kell meghódítanunk a galaxist. Ehhez flottákat kell építenünk, amikkel bolygókat kolonizálhatunk, megvédhetjük azokat más fajok támadó flottáitól és nem utolsósorban el kell tipornunk azokat, akik az utunkba állnának.

Az ideológia tehát pofonegyszerű. Maga a játék kevésbé. Ha meg kéne mondanom mihez hasonlít, akkor úgy jellemezném, hogy a Master of Orion, a Master of Magic és a Civilization keveréke. Aki ezekben valamennyire elmélyült, annak ez a program sem fog különösebb nehézséget okozni. Feltéve, hogy jól tud angolul. Tudniillik a játékban szinte mindent megtudhatunk, ha szaporán klikkelgetünk az egér jobb gombjával. Miután a kezembe kaparintottam a programot az első két napom nekem is azal telt, hogy olvastam és csak olvastam.

Úgyhogy, aki már valamennyire ismeri az elődöt, és szeret mindent maga felfedezni, az ne is olvasson tovább, hanem rohanjon a legközelebbi boltba és vegye meg (ha még el nem fogyott).

Én viszont a továbbiakban kezdem a letelejéről. Az intró nem rossz, de én már hozzászoktam az egészségper-

nyős animokhoz, és nem különösebben szeretem a bélyegméretet.

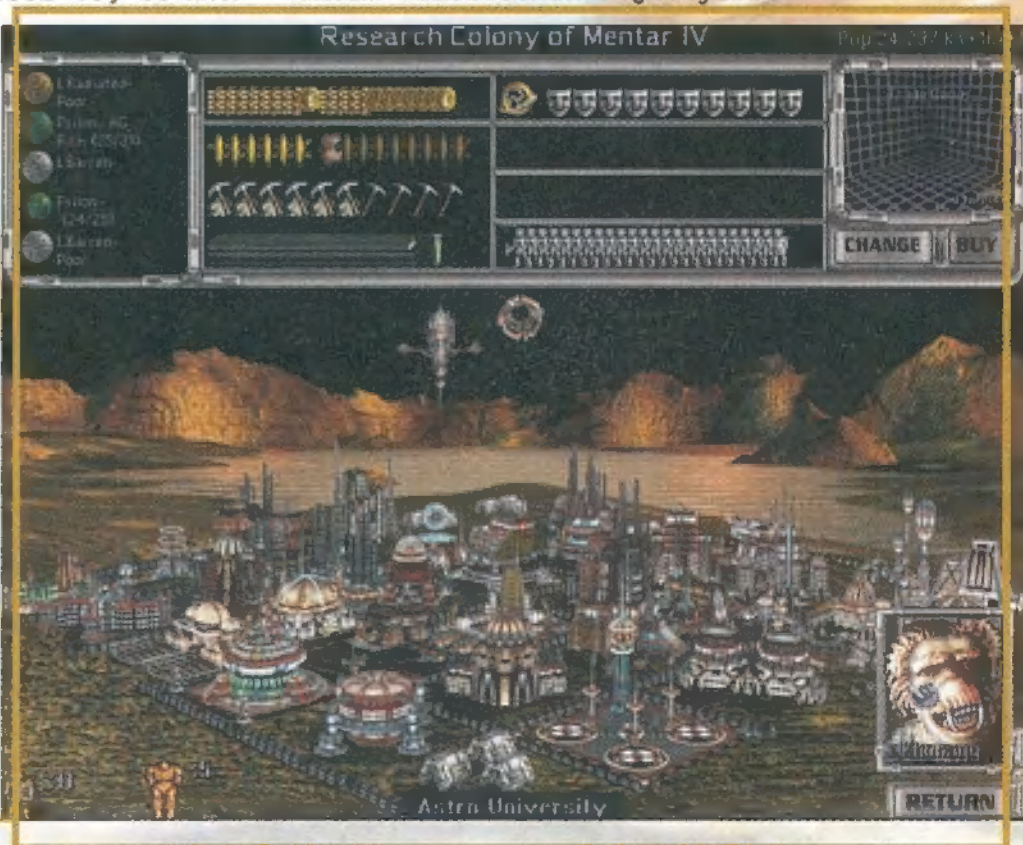
Elérvén a főmenühez megállapíthatjuk, hogy a felső két opciót az első játék előtt nem tudjuk használni, így rögtön térjünk át a New Game-re. Miután ráböktünk, a következő képernyőn beállíthatjuk a játék különböző paramétereit. Az öt ikonnal a gala-



xis méretét, a játékosok számát stb. adhatjuk meg. Az igazán lényeges a jobb alsó részen a három gomb. A Tactical Combat kikapcsolása azt jelenti, hogy az űrcsatákat nem mi akarjuk levezetni, hanem a gép kalkulálja ki a győztest és a veszteségeket. Ráadásul így az űrhajóinkat sem mi tervezhetjük, hanem az is automatikus, és néha igencsak marhaságokat tesz fel a gép a hajókra. Ezt az opciót nem ajánlom kinyomni, mert ezzel a játék sava-borsa veszik el. A második gomb a véletlen eseményeket kapcsolgatja ki-be. Ezek között van jó is meg rossz is, és mindenkit ugyanolyan eséllyel sújtanak. A harmadik gomb az Antaran-ok létezését állítgatja. Ez azt jelenti, hogy néha kisebb hajórajok tűnnek fel a galaxisban és megtámadnak egy bolygót. Kissé idegcsináló, ha folyton minket támadnak, mert elég nehéz őket levernü. Mégis érdemes ezt az opciót benyomva hagyni, mert akkor a végén

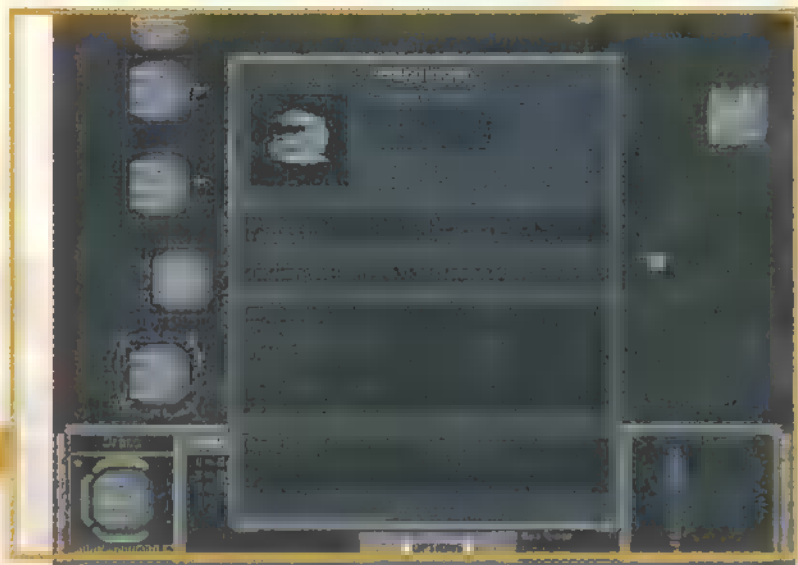
elmehetünk megtámadni a Antaran-ok bolygóját, és úgy is megnyerhetjük a játékot, ráadásul egy csomó pontot is kaszálunk vele. Ez utóbbi már csak akkor érdekes, amikor nemcsak arra megy ki a játék, hogy megnyerje az ember, hanem arra is, hogy mennyi pontot tud összeszedni.

Miután beállítottuk a játék paramétereit, jöhet a fajunk kiválasztása. Csomó már ismerős az előző részből, de vannak újak is. A harmadik nehézségi szinttől már saját magunk is kreálhatunk fajt a jobb alsó sarokban látható Custom gomb segítségével. Ekkor egy új képernyőre jutunk, ahol a Master of Magichez hasonlóan 10 Pick-et kell elköltenünk a különböző tulajdonságokra. Vannak olyanok is, melyek negatív Pick-be kerülnek, vagyis össz-Pick-jeink száma nő, ha azt kiválasztjuk. Ezek persze rontják valamely tulajdonságunkat, viszont cserébe több jó tulajdonságot vehetünk fel. Nem írom le, hogy szerintem melyek a legjobbak, ez úgymint attól függ, hogy ki milyen stratégiával játszik. Nálam például nem mindig csak a fegyverek szóltak, inkább a fejlesztésre helyeztem a hangsúlyt (de nem sírtam, ha valakit el kellett törölni a galaxis színéről). Lényeges még, hogy ha nem használjuk fel az összes Pick-ünket, akkor pontszámunk igen szép arányban nőhet a játék végén (Pick-enként 10%-kal). Ezek után már csak zászlónk színének és nevünk kiválasztása van hátra, és már is belevethetjük magunkat a galaktikus birodalom vezetésének rejtélyeibe.



# R O F

Itt sajnos nincs helyem teljes leírásra, mert Mr. Chaos azt mondta, hogy jelen pillanatban nem szándékozik PC-X: Master of Orion 2. különszámot kiadni. Tehát visszafogom



magam és csak egy tipphalmazt zúdítok ■ nyakatokba, és akit részletesebben érdekel az irányítás, az nézzen körül CD mellékletünkön, ott bővebben értekezem.

– Ha egyazon galaxisban akarunk terjeszkedni, akkor bőven elég Colony Base-t használni, mert az sokkal olcsóbb a Colony Ship-nél. Ezt viszont nem lehet tárolni, megépülése után rögtön fel kell használni.

– Ha áttervezünk egy olyan hajót, aminek gyártása már folyamat alatt van, tehát berak-

tuk a gyártási sorba, akkor ■ tervezés után ki kell ott cserélni, mert automatikusan ezt a gép nem teszi meg. Éppen ezért érdemes minden egyes áttervezésnél új nevet adni a hajóknak, hogy ne legyen keveredés.

– Ha meg akarunk szállni egy ellenséges bolygót, akkor Transport Ship-et kell építenünk. Ebbe négy Marine egység fér bele. Ezeket ■ hajókat nem jó egyedül küldözgetni, mert ha megtámadják őket, rögtön meghalnak.

– Általában az űrcsatákban először azt a hajót érdemes kilőni, amelyikben hős ül. Ezt a zárójelben lévő (L) betűből lehet megtudni. Néhány esetben viszont nem biztos, hogy azzal érdemes kezdeni. Például akkor, ha az egyik bolygónkat megtámadja az ellenséges flotta és a flottája nem indul meg rögtön ■ bolygó bombázására, hanem csak áll egy sorban és onnan lövöldözik. Ekkor, ha kilőjük a vezért, azonnal megindulnak, míg ha ott marad, egy-két hajót ki tudunk löni előtte.

– Általában a nagyobb hajók kilövésével szoktam kezdeni. De ha nincs elég tüzérem, akkor kilövök egy-két kisebbet, majd elpucolok, ameddig még nincsenek (nagyobb) veszteségeim.

– Magasabb nehézségi szinteken nem érdemes sajnálni a pénzt és az ipari kapacitást a bolygók megvédésére, mert ha nem is túl fontos a bolygó, legalább írtjuk egy kicsit az ellent, ha megtámadja, és nem rögtön hullik el a kolóniánk.

– Olyan rendszerben nem tudunk kolonizálni, ahol ellenséges hajók állomásoznak. Ilyenekbe nem is nagyon érdemes egyedülálló kolonizáló hajókat küldeni, mert a Transport-okhoz hasonlóan, ezek sem tudnak védekezni.

Ha röviden értékelem a programot, akkor csak annyit mondhatok, hogy megszületet az új etalonom a stratégiai játékok között. A grafika és a hangok normálisak, már ami egy stratégiai programhoz szükséges. A játszhatóság meg egyszerűen fenomenális. Néhány apró dolog nem tetszik csak, pl. hogy a kolonizáló hajót nem lehet áttervezni. Az elején lényeges lenne, hogy rá lehessen tenni egy Extended Fuel Tanks-et.

Első látásra kissé bonyolultnak tűnhet, de néhány nap játék meg a CD-n található leírás elolvasása után már mindent tud az ember, amit kell. Aki valamennyire is szereti a stratégiát, az nem hagyhatja ki.

## Zong:

Szeretem, ahogy fut. Ahogy lágyan simogatja winchesterem minden bite-ját. Szeretem a hangját. Ahogy lágyan kimondja: győztél. Szeretem a testét. Ahogy a 350 mega karcsú vonalai körvonalazódnak ■ merevlemezen. Szeretem az egész lényét. Ahogy órákra odaláncol a géphez. Szeretem, szeretem, szeretem...

## Pellus:

Ha valaki leül egy-két órára az Orion 2 elé, hamarosan felismeri, hogy tulajdonképpen semmi új nincsen benne: az alapötlet az Orion 1-ből származik, a fajok tulajdonságainak kiválasztási rendszere a Master of Magic-ből, a kolónia menedzselés pedig a Civilization-ből. De ezen elődök után mindezek kombinációja sem lehet rossz játék – mint ahogyan nem is az! Winchesteren mindig is állandó vendég volt az Orion 1, de bátran állíthatom, hogy ■ folytatás szinte mindenben felülmúlja az elődjét. Nehéz, komplex, mégis rendkívül egyszerűen kezelhető. A játék online help-rendszere (jobb klikkre) minden igényt kielégít – alig szereztem új információkat a gépkönyv tüzetes áttanulmányozása után!

A játék grafikája és zenéje (effektjei) megfelelnek a kor színvonalának, de nem különösebben kiemelkedőek. Sokkal fontosabb ■ játszhatóság és ■ többjátékos üzemmód. Senki ne várjon gyors sikereket ■ játéktól – kedvezőtlen körülmények esetén már a közepes szint is gondokat okozhat, ■ nehéz már a profiknak ajánlott, a lehetetlen pedig hasonló az Orion 1-éhez: komoly szerencse és abszolút hibátlan stratégia (esetleg) élvezet a győzelemhez... Szerintem egyszerűen csúcs a program az űrstratégia (sőt a stratégia) kategóriában, egyszerűen nem szabad kihagyni!

## Pelace

**110 méter**

100 Mhz, 8 MB RAM

100 MB HDD, 2x CD-ROM

Soundblaster

Adlib

MS Win95

Microprose

Fénon

ami és

nem új kü

ami

nagyon

Rengeteg kalandjáték lát napvilágot manapság, de ezek közül csak néhány épül a játékos megrémisztésére, durvábbnál durvább gyilkosságok, halálesetek sorozatára, vagyis a horrorra.

**A** Phantasmagoria, mely a második rész megszületésének pillanatában már sorozattá nőtte ki magát, amellet, hogy bőven tartalmaz véres és ijesztő

melyek mindegyike hősünk egy napját teszi ki. A kezelés nem túl bonyolult, de azért ismertetésre szorul. Bal klikkel (a kurzor fehérre vált, ha lehet) beszélhetünk, használhatunk, felvehetünk stb., míg a jobbal megvizsgálhatunk dolgokat. A képernyő négy sarkában négy ikon található, melyek különböző feladatokat látnak el. A filmmel (bal felső) az eddig látott videókat nézhetjük meg újra, míg az options menübe a puzzle darabra (jobb felső sarok) kattintás után juthatunk. A bal alsó sarokban lévő ikonra kliccelve a térképet

amelyeket, mivel elrejtettek a programban, a „sima” végigjatszás folyamán nem láthatunk:

– Curtis lakásában, a könyvespolccal szemben állva, a jobb oldalon felfedezhetünk egy rádiót. Ha tízszer egymás után rákattintunk, akkor egy titkos zenegépet csálhatunk elő, mellyel a játék összes zenéjét meghallgathatjuk.

– még mindig a könyvespolcnál, ha a dohányzóasztalon lévő könyvre a CTRL-ALT-klikket használjuk, akkor megtudhatjuk, hogy mit olvas Curtis, ha éppen nem gyilkosságokról hallucinál, egerekkal beszélget vagy egy örült számítógéppel veszekszik. Minden fejezetben találhatunk itt egy újabb könyvet.

– Curtis háziállatának, Blobnak ketrecével szembe fordulva, a bal felső sarokban találhatunk egy képet. A CTRL-ALT-klikkel közelebbről is szemügyre vehetjük.

– a WynTech épületében menjünk be a raktárszobába, s kattintsunk magunkra a csavarhúzóval ötször egymás után, majd a pénztárcával még egyszer. Boing!

– Curtis számítógépénél jelentkezünk be, mint Trevor Barnes (a jelszó „BELLYBUTTON”). Most már hozzáférhetünk Trevor állományaihoz, s játszhatunk hiper-modern játékaival (Space Invaders rulez!).

– Curtis gépénél, jelentkezünk be, mint Jocilyn vagy Therese. Jelszóként üssük be: „XXX”. Ezután a nudity kódot kell beírni, ami „Adrienne”. Ez semmit sem csinál, a ké-

sztítők is csak azért találták ki, hogy felpumpálják egy kicsit a játékosok hormonszintjét (he-he).

Most pedig következzen a leírás, amelynek a többi részét a CD-n találod majd meg. Főleg azok fogják hasznosnak találni, akik szeretnének gyorsan,

elakadás nélkül végigmenni a játékon. Ha néhol már kissé túlzott részletessége miatt száraznak tűnik az iromány, akkor bocs.

#### Chapter One:

Miután felébredtél, nézd meg az éjjeli szekrényt, különösen a fiókot, ahonnan vedd



jeleneteket, nem kevés „pikáns” témájú részlettel is meg van spékelve. Nem csoda tehát, hogy tizenhat éven alattiaknak nem ajánlott. Az elődhoz alkalmazkodva ez a rész is több korongon, egészen pontosan ötön terpeszkedik el. A játék bármelyik CD-ről indítható, de telepíteni csak az elsőről lehet. Összesen öt részre, chapterre oszlik a program,

(nem mindenhol működik) hívhatjuk elő. A jobb alsó sarokban lévő ikonnal azonosíthatunk, illetve közelebbről megnézhetjük a nálunk lévő tárgyakat. Két tárgyból egy harmadikat is csak úgy készíthetünk, hogy az egyiket kiteszük erre a nagyított képernyőre, és itt használjuk vele a másikat. A leírás előtt még megemlítenék néhány apróságot,



# AGORIAATIL

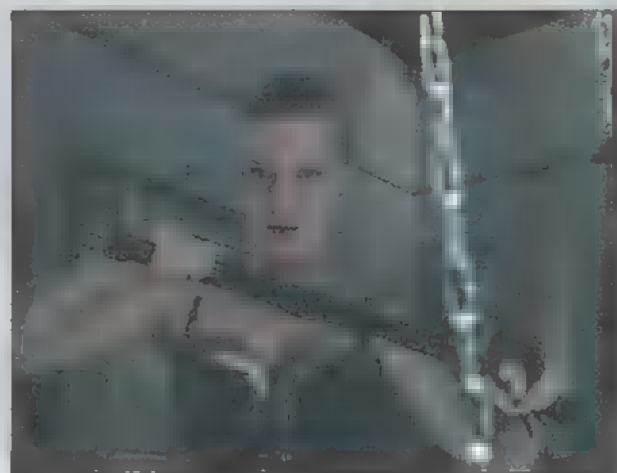
## OF FLESH

fel a csokit, ■ csavarhúzót és ■ fényképet. Nézd meg magad az asztali tükörben, majd menj át a hálószobából a bejárati ajtóhoz. Vedd el a leveleket a postaládából, és ■ nappaliban olvasd el őket (használd őket Curtis-sel). Kapd fel ■ fényképet az asztalról, majd menj balra, az egér ketrecéig. Vedd szemügyre a rágcsálót. Térj vissza a bejárati ajtóhoz, s próbáld meg kimenni rajta. Miután nem sikerült, menj vissza a nappaliba, s kattints a kanapéra. A kiséget szedd ki a ketrecéből, s segítségével próbáld meg kibányászni ■ pénztárcát az ülőgarnitúra alól. Mivel az egérke nem akar kijönni, add oda neki a csokit. Most már ki tudsz menni az ajtón. Első utad a WynTech-be, vagyis ■ munkahelyedre vezessen. Vizsgáld meg jobban a pénztárcád, s vedd ki belőle a biztonsági azonosító kártyát. Húzd végig ■ baloldali leolvasón, s miután bementél az ajtón, kattints a vízhűtő gépre. Beszélj Jocilynnal (rövid, szőke hajú hölgy) a kabinjában és mutasd meg neki a levelet, illetve a fényképet. Menj át a tőle balra lévő kabinba és beszélj Tommal (magas, elegáns úriember, aki mellesleg a főnök is). Magyarázd meg neki, hogy ■ pénztárcád miatt (add oda neki) késtél reggel és mutasd meg neki biztonsági kártyád. Menj a szoba végén lévő bokszokhoz. A jobboldali ka-

majd Trevort (6125). Azt követően Tomot (6120) és végül Therese-t (3038). Miután letted a telefont, használd a számítógépet. Jelentkezz be a saját neveden (jelszó: „BLOB”), majd látogasd meg Trevort a bal hátsó bokszban. Miután beszélteél vele, mutasd meg neki a fényképet, illetve ■ képeslapot. A biztonsági kártya is biztosan érdekelni fogja. Menj vissza ■ számítógépedhez, s olvasd át ■ gépen lévő állományokat. A „Venimen\_Sagawa” tanulmányozása közben Curtis hallucinálni fog. Miután abbahagyta, azonnal hívd fel Trevort, majd olvasd el a számítógépre érkezett leveleidet (alul lehet váltani). Válaszolj rájuk kedved szerint, majd menj ki a főfolyosóra, s a jobboldali ajtón menj be. A raktárszobába jutottál. Kattints ■ szoba jobboldali részére, annak ellené-



re, hogy a kurzor nem változik meg mikor odaviszed. Most már el tudod pakolni a dobozokat. Vizsgáld meg az így előkerült rejtekajtót, majd próbáld meg kifeszégetni a csavarhúzóval. A sikertelen kísérlet után távozz a szobából, térj vissza az irodába és beszélj Trevorral. Látván, hogy milyen állapotban vagy, azt tanácsolja, tartsatok egy kis szünetet az erre legalkalmasabb helyen, a törzshelyeteken, a Dreaming Tree étteremben. Az asztalnál beszélj Trevorral egészen addig, míg el nem hagyjátok az éttermet. Mikor visszaértél, nyiss be a vízhűtővel szembe irodába, ahol Paul Warner dolgozik. Használd ki az alkalmat, hogy nincs itt, s vizsgáld meg a fényképet az asztalán. Próbáld meg kinyitni az asztalfiókot is, minek következményeként pechedre kidobnak ■ szobából. Üljj vissza az asztalodhoz,



s próbáld megnyitni a „Venimen\_Sagawa” dokumentumot. A megjelenő betűkből állítsd össze a „RATBOY” szót. Nézz át Bobhoz és „köszönd” meg neki az előbbi kis „kedvességet”, s ha már arra jársz, beszélj Therese-zel. Ezután menj a raktárszobába, ahová Therese „követni” fog. Mikor visszasétálsz az irodába, Curtis megállapítja, hogy ideje hazamenni. Tégy egy kis kitérőt az étterem felé, s találkozz Jocilynnal. Beszéljess vele és Max-szel a pincérrel, amíg meg nem érkezik ■ számla. Fizesd ki a pénztárcád közreműködésével, s menj haza Jocilynnal együtt, ahol „beszéljess” vele egy jót.

Mint említettem, ez nem minden, a maradék négy chapter leírása a korongon kapott helyet. Nem lett rossz a játék, de véleményem szerint az első rész sokkal színvonalasabb. Hiába lettek valamivel szebbek a mozi részek, s tisztábban csendülök a hangok, a történetet valahogy most nem sikerült jól eltalálni.

Zong

**P i l l e r m é t e r**

- 486 D3 8 MB RAM
- 16 MB HDD, 2x CD-ROM
- Ultrasound, Adlib
- Win95

A... (okot si-...)  
eltalálni... az  
5 CD is de a történet nem  
mini 02...  
nem...  
5...  
A...  
A...

**Ready COMPUTERS KFT**  
Bp. V. ker. Vadász utca 36.  
H-P: 9.30-18.00 Sz.: 9.00-13.00  
Tel: 131-0518, 111-6696 Fax: 111-8671

**KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK**

DX4-100, 8 MB RAM, 1.2 GB HDD, COLOR SVGA LR, 1 MB VGA	95.800,- Ft.
READY OPTIMAL AMD 5k66-100, 8 MB RAM, 1.2 GB HDD, COLOR SVGA LR, 1 MB VGA	125.200,- Ft.
READY PROFESSIONAL PENTIUM-133, 1.2 GB HDD, 14" COLOR SVGA, MONITOR, 1 MB VGA	149.300,- Ft.

Konfigurációink működés közben megtekinthetők és kipróbálhatók.  
Álkatrészek teljes választéka

Erdekölőjén... (30) 413-453  
Áraink az ÁFA-t nem tartalmazzák! Folyamatosan a legjobb áron!

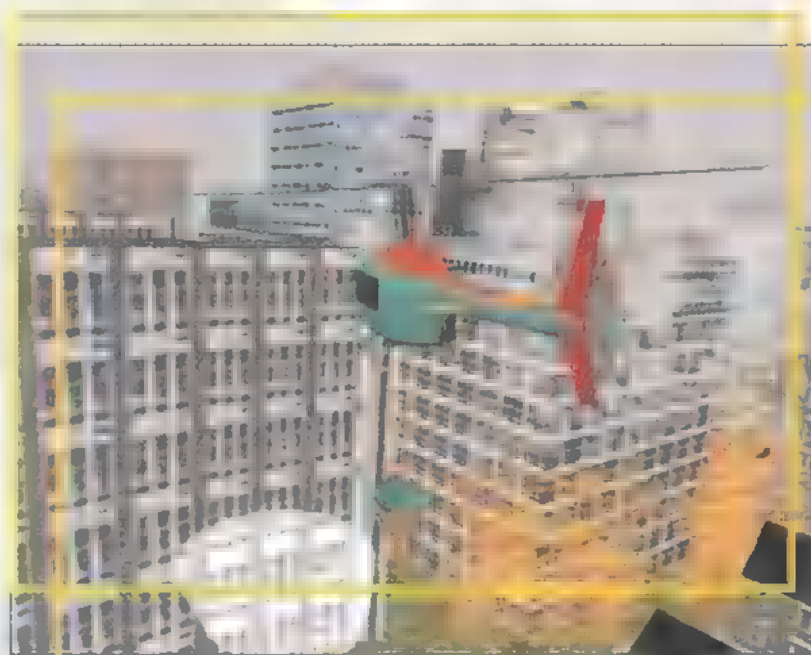
*Furcsa, mi? Nekem is nagyon szokatlan volt, hogy ezt a két szót egymáshoz kapcsolva látom egy játék dobozán. Először azt hittem, hogy helikoptereket fogok szerkeszteni egy repülőhangárban, de már ez is nagyon elrugaszkodtnak tűnt az eddigi Maxis Simjátékokhoz képest. Majd észrevettem egy apró feliratot, közvetlen a cím alatt: „Végezzen el küldetéseket a Metropolisban”. Micso-da? Egy szimulátor?*

**T**rf magyarázta meg a helyzetet: „Tudod, az valahogy úgy történhetett, hogy megírtak egy programot, amivel meg lehet nézni a városaidat, mintha sétálnál benne. De ahhoz, hogy pénzt kérjenek érte, túl kevésnek bizonyult, viszont ahhoz, hogy ingyen osszák, nagy munka volt, ezért kitaláltak valami hülyeséget, amivel már el tudták adni. Ez a leglogikusabb magyarázat.”

Szóval adott egy város, melynek rengeteg problémája van, és mindegyikkel nekem kell elbánni, egy szál helikopterrel. Természetesen rengeteg fajta helikoptert vezethetünk, de ezeket valamiből meg kell venni. A pénzt a missziók elvégzéséért kapjuk. Ez mindig változó, kezdjük a legalapvetőbb problémával.

**Bűnözés.** Két fajtája fordul elő. A leggyengébbek a zsebtolvajok (Mugler), akiket szintén többféleképpen lehet elkapni. Az egyik és a legjobb, ha egy rendőrkapitányságról (nagy kék épület, a tetején egy nagy rendőrcímer van, a térképen

kék négyzet) felveszünk magunk mellé egy rendőr bácsit és elvisszük a tetthelyre. Ott kitessékeljük és a reflektorunk segítségével elvezetjük a bűnözőig. Küldetésünk végéről egy kis felirat fog tájékoztatni. Innen



tudhatjuk meg, hogy mennyi pénzt kaptunk és hány pontot. Ez utóbbiak száma határozza meg, hogy mikor mehetünk tovább a másik városba. Pontjaink számát egy sárga csík jelzi a bal alsó sarokban. No de visszatérve a bűnözőkhöz, a másik és sokkal fáradtságosabb módszer, hogy odahívunk egy rendőrautót. Sokat kell várni amíg odaér, csak betonúton tud közlekedni, időbe telik, míg a biztos úr kikécmereg az autójából és szíveskedik lebilincselő modorát bemutatni az áldozatnak. Súlyosabb esetek a rablók (Burglar). Ezek kocsival közlekednek, ezért a gyalogos rendőr nem sokat ér ellenük, ilyenkor kell használni az F5-öt. Ez kihívja a rendőrséget a helyszínre, akik nem állnak meg, hanem mindvégig követni fogják a reflektorunkat. A bűnöző kocsija annál lassabban fog menni, minél nagyobb reflektorfényt kap (talán lámpalázuk van). Ha a rendőr félreállította, majdnem véget ért a munkák.

Egyszerűbb esetek a tüzek. A már előre felszerelt vödörünkkel repülünk szabad víz

felé, majd szálljunk alacsonyabba, hogy a vödör megteljen vízzel. Egy kicsit nehézkesen, de azért ilyenkor is fel tud emelkedni a gépünk. Repüljünk a kritikus pont fölé, és eresszük el a vödör tartalmát. Jól kell megválasztani a magasságot. Ha túl alacsonyan repülünk, megsérülhet a gép, ha túl magasan, elpárolog a víz mire leér. Ezt ismételjük meg minden égő terület felett. Pénzünk növekedésével vehetünk vízágyút is. Én nem nagyon használtam, mert nagyon nehéz vele célozni, és nagyon hátrafelé löki a gépet, ezért csak előre repülés közben lehet alkalmazni. Pontosabb és egyszerűbb a vödör használata.

A hajótöréses munkáknál alkalmazzuk a mentőkötelet, de nagyon nehéz pontosan leereszteni, ezért sokkal jobb, ha csökkentjük a magasságot és odarepülünk a hajóhoz.

**Ha játszani akarsz...  
Nézz be hozzánk! A legnagyobb választékkal, a legújabb játékokkal és a legjobb árakkal várunk!**

**Ha bizonytalan vagy választásodban, a már sokak által kedvelt tagsági rendszerünk keretében kedvenc játékaidat ki is próbálhatod!**

**Hetente más és más CD-k 20-60 % kedvezménnyel!**

**Nálunk még léteznek 1000 Ft alatt is CD-ROM-ok!**

**A még meg nem jelent CD-ket 15 % kedvezménnyel rendelheted meg!**

**Vidékre csomagküldő szolgálat!**

**Kérd árlistánkat és tájékoztatónkat,  
melyet díjtalanul postázunk!**

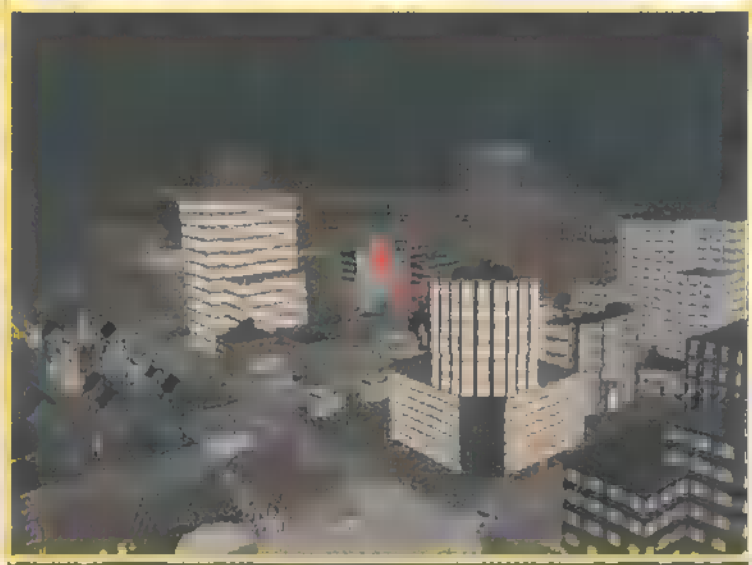


**Virtual World Shopok:**  
**Újpesti Centrum Áruház**  
 II. emelet  
 Tel.: 169-5155/61-es  
**Átrium Muzi (volt Május 1)**  
 Bp., Margit krt. 55.  
 Tel.: 316-0186  
**Újpesti Üzletház**  
 1036 Bp., Bécsi ut 34-36.  
 I. emelet.  
 Tel.: 250-5200/122  
 Fax.: 250-5200

# COPTER

## MISSIONS IN THE METROPOLIS

A Medivac, azaz **sérüléssel** feladatoknál a lényeg, hogy felszedjük a sérültet és eljuttassuk a legközelebbi kórházba. Javaslom, hogyha már nagyobb gépekkel repülsz, mindig legyen a fedélzeten orvos (és esetleg egy rendőr is). Az orvos a sérültek szállításánál nagy segítséget jelent, például nem kell



megkeresnünk ■ beteget, továbbá el is látja. Ha ez még nem lehetséges, akkor nekünk kell megkeresnünk (hiszen nem lehet mindig a közvetlen közelében leszállni) és a helikopterbe szállítani a sérültet. Itt elvették egy súlyos grafikai hibát. Amikor felvesszük a sérültet, úgy néz ki, mintha a lábunkkal rugdosnánk el a helikopterig, ugyanis nem emel-

kedik fel a test egészen ■ pilóta kezéig, hanem csak a térdéig.

Az egyik legnehezebb és legbonyolultabb feladat a **tüntető**k szétkergetése. Első lépésként rendeljünk ki a helyszínre rendőrségi és tűzoltósági kocsikat olyan pontokra, ahol megakadályozhatják, hogy elterjedjen a rosszindulat. A tűzoltó azért kell, hogy eloltsa a tüntető által gyújtott tüzeket, illetve, hogy vizsgálójával kicsit

elvegye az emberek kedvét az egész balhétől. Legtöbbször kisebb-nagyobb sérülések is előfordulnak, így nem árt egy-két mentőautó. Ha a tűzoltók vizsgálói sem segítenek, akkor jönnek az általunk tömegbe lött könnygázipatronok. Ezek igen károsak az emberek egészségére, de nagyon hatásosak. A küldetés közben minden elment emberért kapunk 10 pontot, de a végén az összesített pontszámában figyelembe veszi, hogy hány sérültet kellett ■ helyszínről elszállítani, mennyi időbe került az egész akció és végül, mennyi kárt okozott a tomboló tömeg, tehát lényegében mindent.

A legritívebb ■ **személyszállítás**, hiszen itt csupán néhány embert kell felvenni és elvinni valahová. Nem tudom, hogy programhiba volt-e, de egyszer egy pár azt akarta tőlem, hogy egy elszabadult vonatra tegyem fel őket. Persze nem sikerült.

Többfajta játékot játszhatunk. A legelső a karrier játék, amiben 10 különböző nehézségű városban kell küzdeni a gondokkal. Az első pályán még alig kapunk missziókat, örülünk, ha néha csurran-cseppen egy transport feladat, vagy jobb esetben egy Medivac. Viszont az utolsó városokban, már csak a mínusz pontokat tudjuk számolni. Lehet csak különálló városok közül választani, amelyekbe beletartozhatnak a te általad készítették is.

Nagyon szép grafikát sikerült elérniük a fiúknak. Csak az a baj, hogy igen tisztességes erőmű kell a futtatásához. Egy P100-on csak hang nélkül és Low Resolutionon tudtam vele játszani: így már élvezhető volt, de azért a hang egy kicsit hiányzott. Amennyit pedig hallottam belőle, az nagyon jó. Igazi rádióhang minőségű beszélgetések a CB-ből, remek zene. Jelentősebb problémák csak ■ kameraállításoknál voltak: amikor gyalogosan közlekedtem, néha egy ház került a nézőtérbe. Ilyenkor oké, hogy felülről láttam mindent, de előfordult, hogy még ez sem segített a helyzetben. Ennek a súlyosabb változata,

amikor leszállás közben került egy ház ■ kamera elé, de ebben az esetben már nem mozdult el a kamera, kénytelen voltam az ösztöneimre hallgatni. Általában az összes kameraállítás rossz egy kicsit, ezért valamennyit állítsuk be (a legrosszabb talán a felülnézeti).

Olykor egészen furcsa dolgokat csinált nálam a játék. Néha, amikor repültem, egy csomó ember kezdett a földről felugrálni a gépemre. Ez azért nem kis teljesítmény, tekintve, hogy kb. 3000 láb felett tartózkodtam. Persze volt, aki melléugrott, így egy-két igen furcsa háttérű Medivac vette kezdetét. Ugyanekkor történt, hogy ■ rendőrség és ■ kórház tetején rengeteg rendőr, illetve medikus várt, hogy leszálljak. Volt olyan is, hogy mielőtt kiszállították



volna a betegeket, már fel is töltötték a gépet.

Bár nem egy megszokott Maxis játék, remek szórakozás mindenkinek. És ami kiemelkedően lenyűgözött, hogy végigrepülhettem a két kezem által épített városban! És ha TRF-nek igaza is van, mely szerint erre a funkcióra épült az egész játék, szerintem jól sikerült.

El Capo

# Port Game

STRATÉGIA

leírás

– Kapitány! – zendült egy aggódalmas basszus az árbocrúdról. – Hajó a láthatáron, uram. Nem is egy, hanem három, uram. Egymás mögött jönnek és mindegyik romboló! A sebességük úgy tizenöt csomó lehet. Egyenesen felénk tartanak és semmilyen felségjelzést nem használnak.

– Köszönöm közlegény. Kis szerencsével győzhetünk, már amennyiben rosszban sántikálnak. A legénység készüljön fel a harcra, mindenki a helyére, riadó! Jobb, ha a legrosszabbra számítunk, akkor nem érhet meglepetés.

– Uram, csak nem akar három felfegyverzett romboló ellen kiállni? Itt pusztulunk el mind...

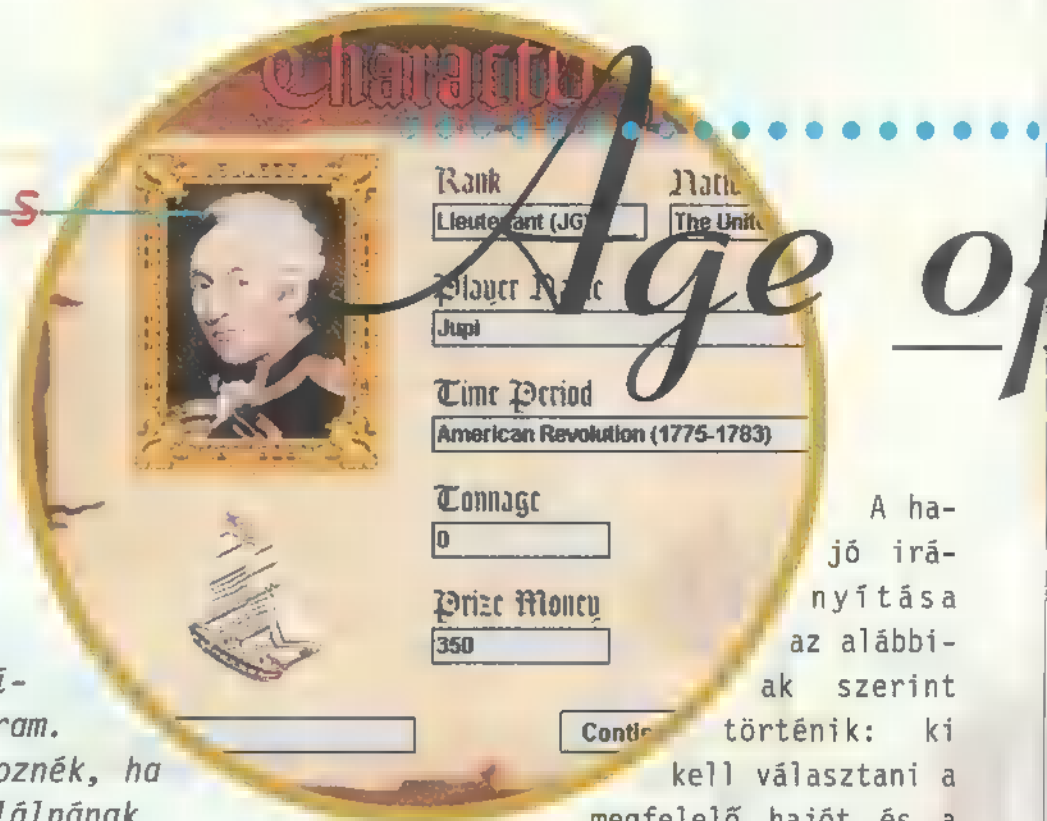
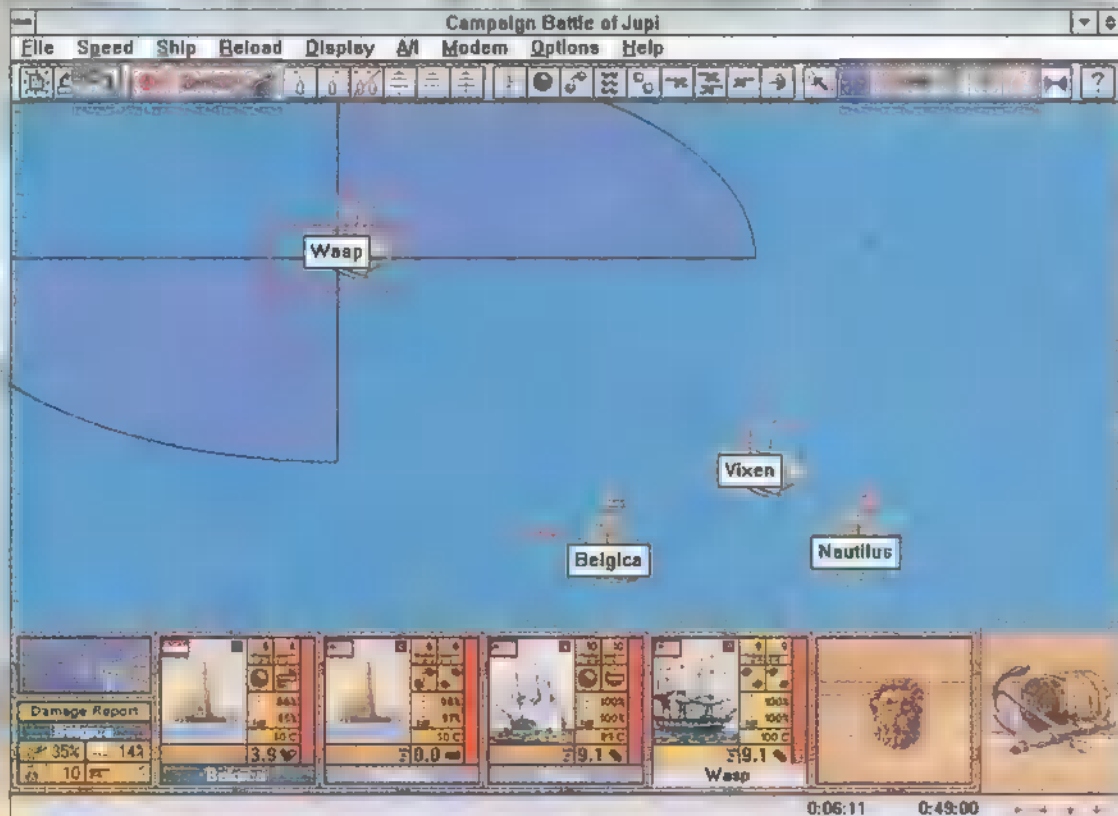
– Hadnagy, meg kell védenünk a szorost, ezt maga is tudja, amúgy ezek a hajók messzire lőnek, de lomhák, ezt kihasználva pedig miénk az egyik legnagyobb taktikai előny, a gyorsaság. Csak arra kell vigyázni, be ne szorítsanak. Mindazonal-

tal még azt sem tudjuk, kik ezek és mit akarnak.

– De igen uram. Az első hajó oldalt fordult és füst száll fel az oldalán. A másik kettő szétválik. Bekerítéssel próbálkoznak, uram.

– Semmi pánik. Csodálkoznék, ha ilyen távolságról eltalálnának. Kormányos! Támadósebesség! Minél közelebb az első hajóhoz. Mire újratölti az ágyút, már befellegzett neki. – Hadnagy, szóljon az ágyúkezelőknek, hogy a láncos tölténnyel lőjenek. Ha már a vitorláit leszedtük, még eldönthetjük, mit csinálunk. Itt most a túlélés a fontos!

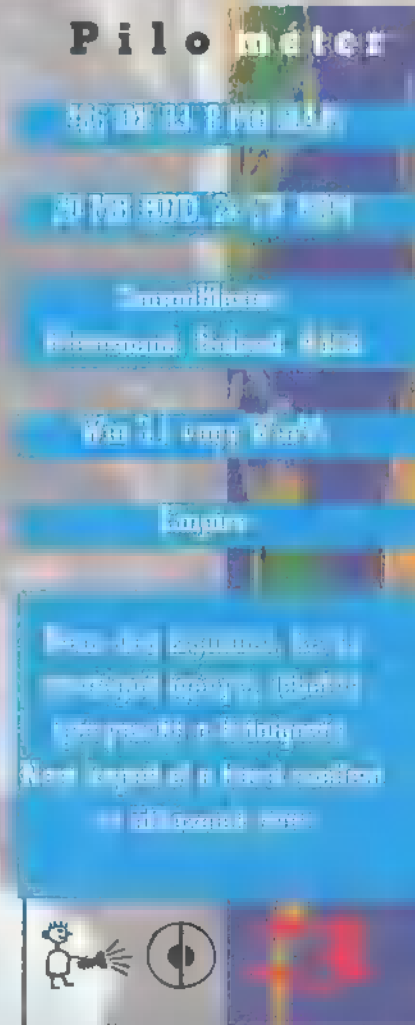
Az Empire új, 3D, real-time, stratégiai játék is bizonyult rossz újévi kezdésnek. Alapos történelmi háttérrel felszerelve, az időben visszatérve játszhatunk rég elmúlt, nagy vízi ütközeteket, csatákat, véres kimenetelű mészárlásokat. Hajóink csatateret a nyílt tenger, korallzátony, sziklás öböl; tengeri ragadozók nincsenek, legbosszantóbb ellenfelünk pedig az állandóan változó irányú és erősségű szél. Háromféle vitorlaállással és négyféle sebességi szinttel szelhetjük a habokat.



A hajó irányítása az alábbiak szerint történik: ki kell választani a megfelelő hajót és a képerket sarkát a fordulási irányba kell vontatni az egérrel. Persze nem lesz azonnali reakció, hiszen a valóságban sem lehet hirtelen fordulokat végezni ekkora dög hajókkal. Egyébként a menükben be lehet állítani, hogy egy kis nyíl mutassa a fordulási irányt.

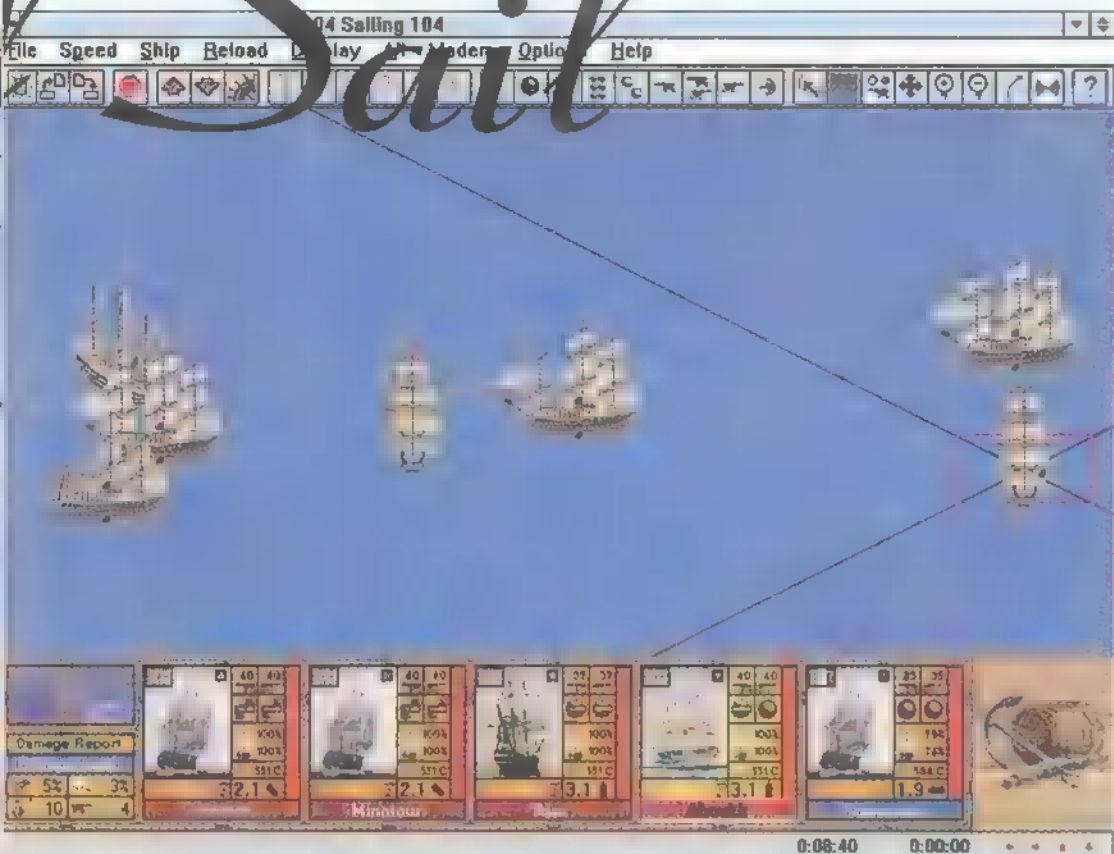
Fordítsuk figyelmünket a fegyverkezés felé! Három menüpont segítségével választhatjuk ki, hogy a hajó ágyúi, melyik oldalon helyezkedjenek el, további ikonokkal pedig a betöltendő lőszeret határozhatjuk meg. A nagy golyók hajótestet rongálják, elsüllyesztésre alkalmas, de hátránya, hogy lassan töltődik és pontatlan. A láncos golyó a vitorlázatot teszi tönkre, könnyen mozgásképtelenné lehet tenni az ellenfelet, ha viszont minket lőnek vele, akkor a félárbocra engedett vitorlával csökkenthető a károk aránya és még a sebességünk is úgy-ahogy kielégítő marad. Az apró sörétes töltet a legénységet irtja brutális módon, így a hajó reparálása lesz lassabb. Ez sem rossz taktika, csak lassú.

Nem találtam, pedig nem lett volna rossz ötlet, ha be lehetett volna vetni olyan taktikai cseleket, mint a hajók megcsáklyázása, lékelése és nem ártott volna valami szépen kivitelezett kézitusás harc. Én így érzem komplettnek a tengeri ütközeteket, bár lehet, hogy ezek megvalósítása már kicsit bonyolultabb lett volna. Persze





# Sail



az Empire nem felejtett el scenario editort mellékelni a CD-n, bár primitívságával nem nyerte el a tetszésem, legalábbis nem annyira, mint a hálózati játék. Ez elég élvezetes, sőt jobb, mint a rendes küldetések.

Még két igen zavaró dolgot fedeztem fel. Az egyik, amikor az ágyúk elsülnek, akkor utána egy pár másodpercig nem lehet irányítani a hajókat, a másik, hogy az egyes hajók közötti sebességkülönbség rendes beállítása is

a Ben Hurban a tengeri ütközet, amikor megmenti Quintus Arriust, mikor az leesik a hajóról (biztos emlékeztek rá). Az a csata olyan hangulatos és tipikus, hogy ha azt állítom mércének, akkor ez a game elég silány, pedig számítógépen azt megcsinálni ma már nem lehetetlen.

Júpi

kidolgozatlan. Hiányzott még a játéktérről a szárazföldek tarkasága, sőt, nehezteljesképpen a zátonyok buktatói is. Egy szó mint száz: szép és jó a játék, csak nem köt a gép elé egy-két napnál tovább. Lehetne egy kicsit összetettebb és kidolgozottabb, sőt bonyolultabb is. Hangulata és általában az egész olyan is lehetne, mint



ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS

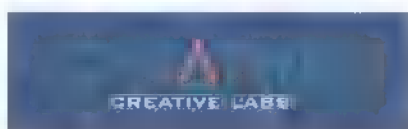
## A hangadó **Sound Blaster** legújabb generációja: **AWE64**

GRAFI X SHS



**Sound Blaster AWE64** Zenekari szintű 64 hangos polifónia Advanced WaveEffects szintézissel. Az új AWE64 egy különleges több pontos algoritmust használ, ezáltal szinte tökéletes az audió jelek visszaadása. Számos ismert program mellett a népszerű Vienna SoundFont Studio új, 32 bites változatát is tartalmazza a csomag.

A GrafixSHS Kft. a Creative termékek hivatalos magyarországi disztribútora. A legrövidebb határidőn belül, a legkedvezőbb feltételekkel szállítja a teljes Creative termékskálát. Vizonteladóknak Budapesten ingyenes házhozszállítás. Angol nyelvű szoftver és termékleírás a GrafixSHS-től.



A Creative termékeit keresse az alábbi dealereknél:

**GRAFI X SHS**  
Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

**Dealerek:** Digitmodul Kft. 1137 Bp., Jászai Mari tér 5. ♦ Lap Stúdió Kft. 1063 Bp., Zichy J. u. 3. ♦ Mikro Computer 1065 Bp., Nagymező u. 51. ♦ Nádor Rendszerház 1141 Bp., Kőszeg u. 41. ♦ PC World Kft. 1108 Bp., Venyige u. 3. ♦ Qwerty Kft. 1114 Bp., Barók B. út 14. ♦ Signal Computer 1135 Bp., Béke u. 11. SZŰV Rt. 1145 Bp., Szugló u. 9-15. ♦ Számprog Kft. 5600 Békéscsaba, Szabadság tér 12-14. ♦ Enter2000 Kft. Debrecen, Csapó u. 25. ♦ Intelcom Kft. 9028 Győr, Fehérvári u. 80. ♦ Bábolna Rt. 2943 Bábolna, Mészáros u. 1. ♦ ProfiStúdió-Miskolc Kft. 3525 Miskolc, Kishunyad u. 32. ♦ PC Box Kft. 6722 Szeged, Mérci u. 12.

ANGOL NYELVŰ SZOFTVER- ÉS TERMÉKLEÍRÁS

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZZÁLLÍTÁS

INGYENES BUDAPESTI HÁZHOZZÁLLÍTÁS

# Port Game

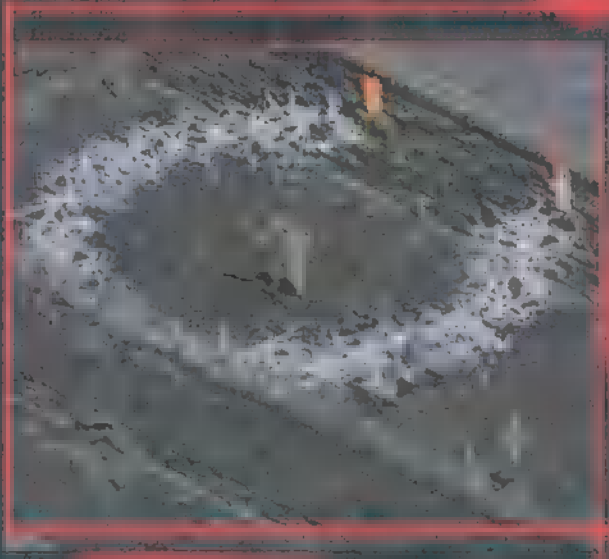
RPG  
JÁTÉK

# DIA

A játék sötét környezetben játszódik, három fő szereplővel. **Érdekes** a játékban a **fontosságai** - azt láthatjuk, hogy a karakterek nem csak a játékban, hanem a világban is fontosak. **Már** az a játékban a karakterek sötét, néha még a sötét világban is látjuk a karaktereket. **Egyik** a játékban a karakterek sötét, néha még a sötét világban is látjuk a karaktereket.

**N**em vagyok biztos abban, hogy a játékban a karakterek sötét, néha még a sötét világban is látjuk a karaktereket. **Egyik** a játékban a karakterek sötét, néha még a sötét világban is látjuk a karaktereket.

A játékban a karakterek sötét, néha még a sötét világban is látjuk a karaktereket. **Egyik** a játékban a karakterek sötét, néha még a sötét világban is látjuk a karaktereket.



A játékban a karakterek sötét, néha még a sötét világban is látjuk a karaktereket. **Egyik** a játékban a karakterek sötét, néha még a sötét világban is látjuk a karaktereket.

A játékban a karakterek sötét, néha még a sötét világban is látjuk a karaktereket. **Egyik** a játékban a karakterek sötét, néha még a sötét világban is látjuk a karaktereket.

A játékban a karakterek sötét, néha még a sötét világban is látjuk a karaktereket. **Egyik** a játékban a karakterek sötét, néha még a sötét világban is látjuk a karaktereket.

A játékban a karakterek sötét, néha még a sötét világban is látjuk a karaktereket. **Egyik** a játékban a karakterek sötét, néha még a sötét világban is látjuk a karaktereket.



A játékban a karakterek sötét, néha még a sötét világban is látjuk a karaktereket. **Egyik** a játékban a karakterek sötét, néha még a sötét világban is látjuk a karaktereket.

# BLO

szinte a fenyvessék borítják. Egy-  
felül megint a program, ami az  
egy azonos típusú, azonos típusú  
programmal szembe áll. Meg

A legutóbbi verziókat a ma-  
fai... (szöveg elmosolyodott) az  
szépek, kiváltva az... (szöveg elmosolyodott)  
szépek, kiváltva az... (szöveg elmosolyodott)

A mátyáshegyi nem... (szöveg elmosolyodott)  
szépek, kiváltva az... (szöveg elmosolyodott)

A... (szöveg elmosolyodott)

A... (szöveg elmosolyodott)

A... (szöveg elmosolyodott)

A... (szöveg elmosolyodott)

A... (szöveg elmosolyodott)

## Pillo

### Próbáld ki a Pillo-t!

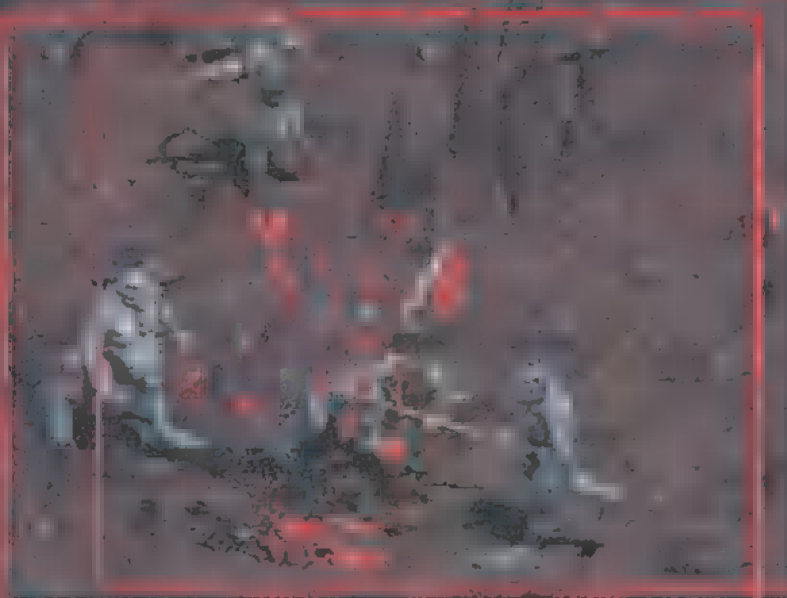
### Levegőtől védekező

### Levegőtől védekező

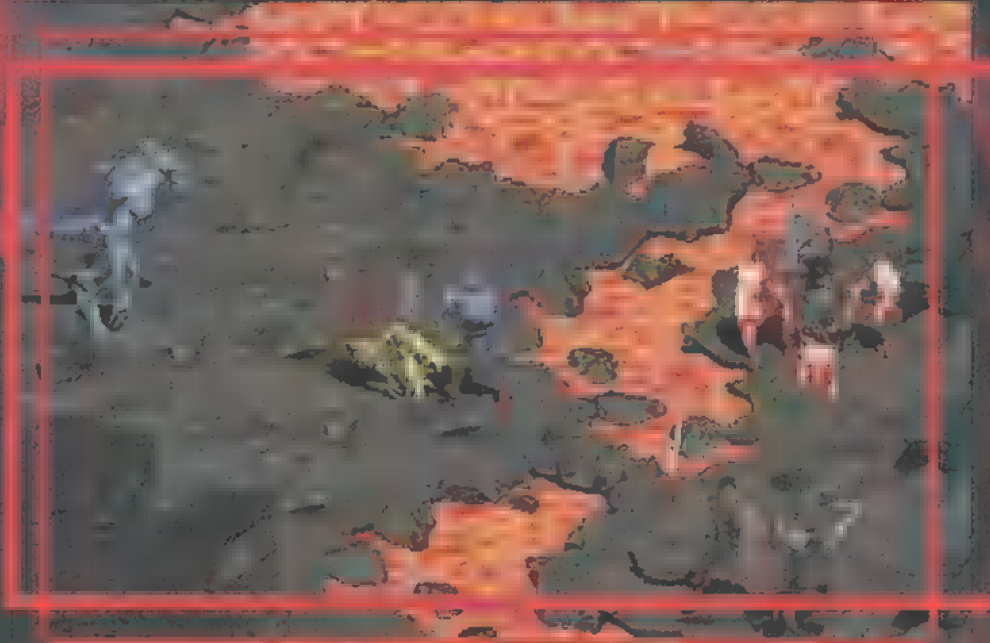
### Levegőtől védekező

### Levegőtől védekező

... (szöveg elmosolyodott)



egymást... (szöveg elmosolyodott)



... (szöveg elmosolyodott)

## Egy... (szöveg elmosolyodott)

Midőn... (szöveg elmosolyodott)

A... (szöveg elmosolyodott)

Ha csak... (szöveg elmosolyodott)

Frau (frau@idg.hu)  
Zong (zong@idg.hu)



A techno-thrillerek kedvelőinek biztosan nem kell bemutatni Tom Clancyt. Ez az úr írta pl. a „Vadászat a Vörös Októberre” című regényt, ami máig az egyik legjobb a műfajban.

Nos, a fent nevezett úr úgy döntött, beszáll a játékkészítők széles táborába. A Clancy Interactive Entertainment első terméke az SSN. Mint a címből a „szakértők” számára egyértelmű, egy nukleáris tengeralattjárót kell teregetnünk. Nem is akármilyet, és nem is akárhon. Nevezetesen egy 688 „Los Angeles” osztályú, nukleáris hajtóművel felszerelt vadász-tengeralattjárót, a Spratly-szigetek környékén. Hogy mit keres ott egy ilyen veszélyes fegyver? Ezt röviden úgy

tanítani a gaz és galád kínai haditengerészetet. Tehát, jó amerikai szokás szerint, ■ tenger fenekére velük – lehetőleg minél több apró darabban.

Összesen 15 bevetésen hálálhatjuk meg a belénk vetett bizalmat. Ez elsőre nem tűnik túl soknak, de nem lesz egyszerű életben maradni már a hetedik környékén sem. Minden bevetés közben, bárhol számíthatunk egy-két érdeklődő természetű kínai tengeralattjáróra. Volt rá példa, hogy amint megérkeztem némi „time skip” segítségével ■ következő navigációs pontra, már el is indult felém két torpedó. Aranyos.

A sztori lineáris, és ha nem sikerült a bevetés, újra lehet kezdeni. A már végrehajtott feladatokat is többször végig lehet játszani. Azért meglehetősen nagy eséllyel indulhatunk ■ tenger mélye felé, hiszen a legmodernebb és hatékonyabb tengeralattjárónk nekünk lesz a környéken. Kifinomult BSY-1 harcászati rendszerével még a bálnákat is képes felderíteni. Igyekezzünk kihasználni a tenger és hajók adottságait! Az egyik legfontosabb dolog az általam thermorétegnek keresztelt jelenség. A tenger mélyén, néhol néhány méter alatt több fokkal változik a víz hőmérséklete, egyfajta réteggé. Ez részben visszaveri azokat hanghullámokat, amelyek alapján folyik a egymásra



való vadászat. Ezeket a rétegeket ügyesen kihasználva, esetleg élvezhetjük nyugdíjas éveinket. Komolyra fordítva a szót, gyakran a réteg alatt és felett más-más szonarcélpontokat találhatunk. Például ■ vízfelszíni hajókat csak a legfelső rétegben fedezhetjük fel. Ugyanakkor egy erősebb zajjal áttörheti ■ réteghatárokat. Ilyenek a helikopterek

jelei, amelyeket nem nagyon vettem figyelembe. Hacsak nem bukkantam a felszínre, nem bántottak. Bár az kissé furcsa volt, mikor két helikoptertől 750 yardra (kb. 700 m.) lőttem ki a Tomahawkokat, és nem vettem észre. Ez azért durva hiba. A hadihajók általában könnyű célpontok, csak a mélységi bombáktól óvakodjunk. Egyszer, én marha, megpróbáltam átosonni a fregatt alatt 120 láb mélyen, és igencsak meg voltam sértődve, mikor 4 bombával ■ tenger mélyére küldött. Ezt kerülnünk el, ha lehet. Néha, ha már minden tengeralattjárót kinyírtunk, és nem enged az első tiszt továbbugrani a következő nav. pontra,

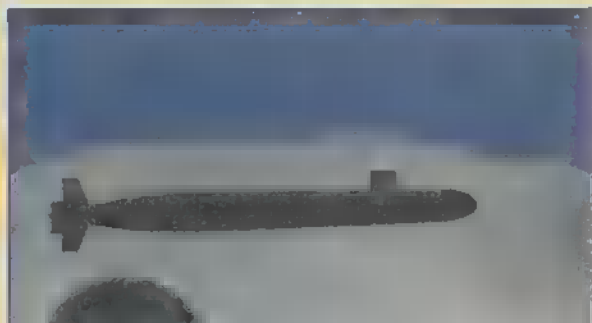


nézzünk körül, hátha találunk még hadihajót. Általában van fenn egy, amit még el kell takarítani mielőtt továbbállhatunk.

A Han-osztályú atom-tengeralattjárók könnyű célpontok – általában. Falkában már nagy gondot okozhatnak. A Kilo egy öreg Diesel/elektromos hajó, szegényke általában meg ■ hallja, mitől halt meg. Ami nagy kihívást jelenthet, főleg a későbbi bevetéseken, az az Alfa-osztályú orosz vadász-tengeralattjáró. Mélyebbre képes merülni titán törzsével, gyorsabb lehet, mint mi, és kiváló a szonarberendezése is. Próbáljuk eliminálni minél előbb.

Ha kilőtt ránk egy torpedót, semmi pánik, legalábbis egyelőre. Ha egyértelműen ránk tapadt, következhet ■ standard elkerülő művelet. A vezérsíkokat lefele és oldalra maximális mértékben ki kell téríteni, és teljes sebességgel elindulni lefelé/oldalra. Közben a csalikat dobálni, amelyek eltérítik a torpedót – általában ez segít. Ha eltaláltak, először mindig a törzset javíttassuk meg, oda koncentrálva a legénységet, majd ■ ballaszt-tartályokat. Hajónk a legtöbb esetben kb. három torpedóig él, utána blugy-blugy.

Trau







# Port Game

## Szellel szemben nem érdeemes...

Mostanában sok kritikát kapunk, hogy agyonfavorizáljuk a Microsoftot, egyre több Win95-ös játékról írunk, s másról sem esik szó, mint a DirectX-ről, fogynak a DOS-os shareware programok a CD-ről.

**F**iúk, ez van! És kikérjük magunknak, hogy minket tegyetek felelőssé azért, mert a világ „bevette” Billy fantazmagóriáját, és egy emberként csatlakozott ■ Win95-ös világot építők táborához. Ennek egyenes következménye, hogy amióta ■ Microsoft kifejlesztette ■ DirectX-et, egyre-másra jelennek meg a – tegyük hozzá: jobbnál-jobb! – játékok. Mára már elfogadott játékkonfiguráció lett a Pentii 90 16 mega RAM-mal, s ezen már egész jól eldöcögnek a Win95-ös progik. Az DOS-t és az öreg 3.1-es Windowst pedig egyre jobban hanyagolják a fejlesztők. Ahogy kis hazánk felzárkózik majd a „nyugat” mögé (remélhetőleg ez nem csak álom), egyre kevésbé lesz ez probléma. Az már bizonyított tény, hogy klassz játékok írhatók natív Win95 módban! Nézd csak

meg: a Red Alert nagyfelbontásban csakis Windows alatt játszható, a Diablo is ezt az operációs rendszert használja, hasonlóan az összes Sega programhoz. Win95 alá fejleszt sok más nagy cég mellett a Dreamworks, ■ Sierra, a Mindscape és kezdetektől fogva, úttörőként az Activision is!

Ez a trend nemcsak a játékokra és a multimédiára igaz! Egy-két éve a felhasználói programok csak DOS alá készültek, mert az messze gyorsabb volt, mint a Windows. A helyzet megfordulni látszik, ha nem is a sebesség tekintetében: Win95 alá szebb, kényelmesebb és grafikai szempontból most már gyorsabb programokat lehet készíteni. A felhasználók nagy többsége jobban szereti a szebb, kényelmesebb programokat.

Nincs értelme ezen vitatkozni, mert egy év alatt beigazolódott Bill atya jóslata, s nekünk, felhasználóknak egy dolga maradt:

elfogadni és alkalmazkodni. Lázadni nem érdeemes, mert mint tudjátok, szellel szemben... A szegény CD-szerkesztő is elfogadta, hogy kedvenc DOS-os programjainak nem lesz új verziója, illetve azok a helyek, amelyek régen tömve voltak DOS-os shareware programokkal, ma hemzsegnek ■ Win95-ös, internetes dolgoktól.

Lehet, hogy erőteljes iramban haladunk az elbuktult, leegyszerűsített számítástechnika felé, de úgy tűnik, ebben van a nagy pénz, s talán e nélkül nem lenne ekkora a fejlődés. Mint tudjuk, ■ technikához sok lövé kell...

Mr. Chaos és TRf  
(mrchaos@idg.hu)

Hangkártyák  
Kiegészítők

**GRAVIS**

**DÉL-PEST ELSŐ  
CD-ROM KLUBJA**

NYITVA TARTÁS: H-P: 12-20  
SZ: 10-18  
V: 10-15

**AZ ERZSÉBETI CSILIBEN**

1201 BUDAPEST, BAROSS U. 55. TEL: 283-0230 / 36 Fax: 284-1471

*Játékok, oktató- és ismeretterjesztő CD-k*

Az üzletben klubtagsági kártya váltható, melynek birtokában:

- Az üzletben kapható CD-ket helyben kipróbálhatod
- Barátoddal akár hálózatban is játszhattok (QUAKE, Z. C&C)
- CD vásárlás esetén minimum 10 % kedvezményt kapsz
- Az ár 10 %-áért a CD-t egy héttig otthon tesztelheted
- Havonta ingyenes tájékoztatót kapsz

!!! C&C Bajnokság !!! Első díj egy RED ALERT CD!

Részletes tájékoztatót a Klubban kaphatsz személyesen, vagy telefonon.



Yes! Yess! Yesss! Megjött! Megérkezett! Újra itt van fehér öltönyében, arcán idétlen vigyorral. A nők réme, a hódítás nagymestere, az újkori Casanova: LARRY.

Hosszú évek nélkülözése után a Larry-függők ismét hozzájuthatnak szenvedélyük tárgyához. A tudósok évek hosszú során át próbálták megfejteni, mi lehet a Larry-sorozat sikerének titka. Arra a következtetésre jutottak, hogy ennek oka csakis az, hogy a 6 részből összesen kétmillió (!) darabot sikerült rátukmálniuk a gyanútlan vevősegregre (és ha még tudnák, hányan dőltek be barátaik rábeszélésének, mikor azok

található, akkor a kurzor megmerevedik vagy feláll (vagy hogy a fenébe lehet ezt másképp mondani?). Ekkor jobb kezünk mutatóujjával finoman nehezedjünk rá a bal egérgombra, egészen addig, amíg nem kattant egyet. Ha minden jól megy, apró menüt kapunk cserébe, amiben a jelen tárggyal kapcsolatos lehetséges cselekvéseinket láthatjuk. Ezek általában olyasmik, hogy Look, Take stb. A legalsó kettő viszont mindig a **Use>** és az **Other...**

Az előbbi segítségével tudjuk a tárgyat együttműködésre bírni Inventorynk valamely darabjával. Az utóbbi azon parancsok kiadására szolgál, amik nincsenek benne a **Use>** felett felsorolt listában. Szerencsére itt nem kellett mondatokban beszélnünk, hanem elég csak egy-egy szót mondani. Egyébként a leggyakrabban használt szavakat megjegyzi a gép, nem szükséges mindig újra és újra begépelnünk azokat.

Ha a képernyőn a kurzorunk még kicsike, akkor ott nem tudunk semmit csinálni, bal klikkre Larry egyszerűen odacammog. Ha viszont a kurzor még a csomagolásában van, akkor várjunk türelmesen, mert olyasmi történik, ahol úgysem tudjuk befolyásolni az eseményeket. A jobb klikk megint külön eset. Ez a művelet egy másik apró menüt varázsol szemünk elé. Így tudjuk röviden elérni a fontosabb funkciókat, mint például a hajó térképét, az Inventoryt, és az egyetlen Larry-játekából sem hiányozható



BOSS-képernyőt. Ha a kurzort a képernyő bal felső sarkába visszük, akkor ott megtaláljuk a legördülő menüket. Ezeket nem taglalom, aki még többre kíváncsi, használja nyugodtan a Hints menüpontot, és rögtön megtudja, milyenek a tökéletesen használhatatlan tippek (ehhez képest mi egészen hasznosakat szoktunk adni). Na ennyit a száraz tényekről, és most vágjunk bele életünk újabb, legnagyobb kalandjába, mely garantáltan a legszuperebb lesz (és ez nem ígélet – ha mégse jönne be, vidd vissza a Régi Fűszer központjába, hátha visszaadják a vételárat).

*A fenébe! Pont most döglük be a monitorom? Oké, a gépnek semmi baja: hangok vannak. Jaj, nem látom a bevezetőt! Pedig biztos, hogy nem tekertem le a fényerőt. Na végre, visszajött a kép. Persze, hogy már megint lemaradtam a lényegről. Hmm, és mit keresek én kikötve az ágyon? És az a csinibaba miért kotorászik a*



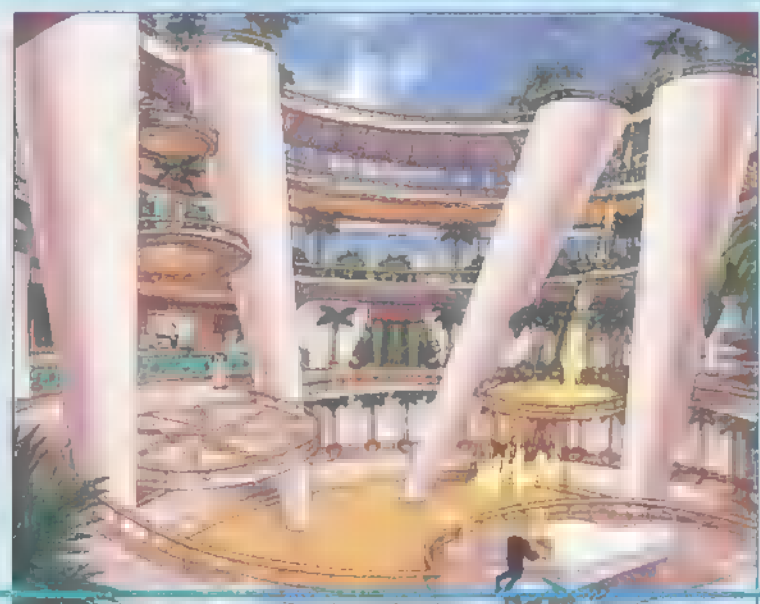
elementek lemezeket másolni). Mielőtt belevágnánk a hetedik rész mélyebb régióiba, előzetesen leszögezem, hogy igencsak ajánlott az oxfordi tolmács szintű nyelvvizsga (!), mert a drága programozó fiúk már megint elfelejtkeztek a kevésbé angol anyanyelvűekről, és így a párbeszédet nem kísérhetjük szemmel a monitoron. Viszont cserébe pofonegyszerű lett az irányítás. Amikor a kotonnal... khmm, izé... szóval, amikor a kurzorral rámutatunk valamire és ott használható dolog





**THE SUIT**  
**LARRY**  
**FOR SALE!**

nadrágom zsebében a pénztárcám után? Ráadásul a képembe fújja azt az átkozott bagófüstöt. Az hagyján, de még a számba is dugja. Hé, bébi, ne hagyj itt! Khömm... Khömm... hiába no, sohasem voltam nagy dohányos. Mi ez a csiklandós meleg a talpam alatt? Hoppá, ég az ágy! Már régen mondják, hogy ágyban ne dohányozz. Szedjük csak össze a parókatartót az éjjeliszekrényről! Van benne egy tű. Ezzel már minden valamirevaló Larry Laffer ki tud nyitni egy bilincset, legalábbis a Mekgájverben láttam hogyan csinálják. Hm...



ez nem megy. Ha már ott van, vegyük fel a másik éjjeliszekrényről ■ „véletlenül otfelejtett” fogót. Ezzel már meg tudjuk hajlítani a tűt, és azzal kinyitni egy bilincset.

Huh, sikerült megmenekülnöm... egészen az erkélyajtóig. Sebjaj, itt a szék, bevágjuk vele. Nem volt valami masszív darab. Mármint ■ szék, merthogy az erkélyajtónak semmi baja. Hurrá, van még egy dobásunk, itt az állólámpa. Illetve lenne még egy dobásunk, ha meg tudnám mozdítani. A Body Building szalonok nem tartoznak az általam frekventált

helyek közé. Próbálkozzunk másképp! Esetleg gondolkodással. Megvan! A kurzor véletlenül az üvegajtóra tévedt. Megpróbáltam ellenállni, de nem engedett. Akármit csináltam, az Other... felirat kigyulladt, és megjelent egy villogó kurzor és egy parancssor. Ha már itt van – gondoltam –, beírom kedvenc táncstílusom nevét: **break**.

Nekifutásból repültem át az ajtón, pont egy fénykép közelébe. Aúú, utálok, amikor vág a papír! Szép kis hajót ábrázol. Gyorsan eltesszük az alsógatyámba... Jujj, utálok, amikor vág a papír! Most már csak egy apróság van hátra: lejutni ■ tetőről. Juhéé, lent már várnak a tűzoltók. Halálugráás...

Hogy túlélte-e Larry e káprázatos éjszaka befejező momentumát, Kedves Olvasó, az maradjon a jövő és jelen esetben CD mellékletünk titka. Tudniillik, aki van olyan lusta, hogy még nőket is leírásból hódít, az

megtalálja a teljes végjátást a CD-n. Mostanra meg elégedetek meg egy rövid, ámde velős értékeléssel.

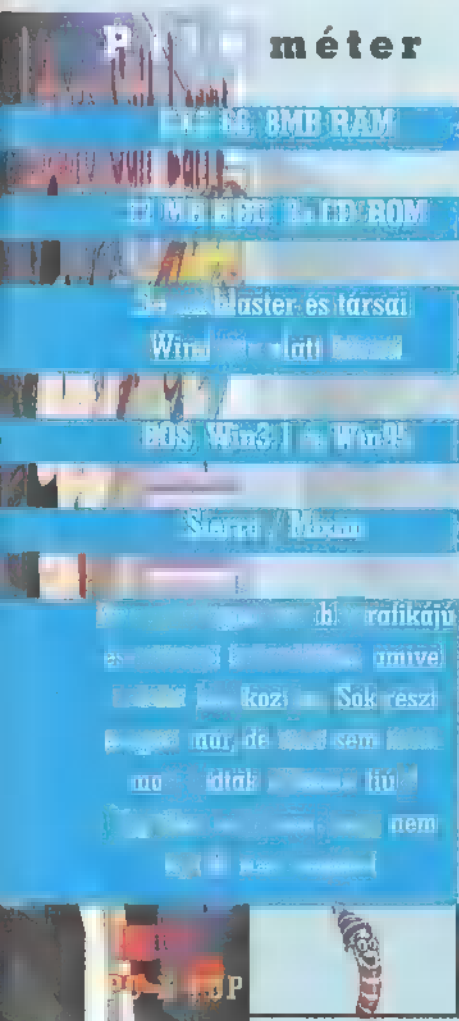
Azt hiszem, bátran kijelenthetem, hogy megvan az általam látott egyik legpoénosabb játék. Talán a Discworld-sorozat megközelelti, de azoknál nehezebb a nyelvezet, így kevésbé élvezhető (viszont az legalább kiírja a szövegeket). Ezen program annyiban vezet, hogy kissé hálásabb ■ téma, de természetesen mindig a jó ízlés határain belül marad (tudja a fene miért, de ilyen szempontból nagyon tág a tűréshatárom). És ha már az összehasonlításnál vagyunk, akkor azt is elmondom, hogy ebben a játékban szerintem sokkal jobb a színészek hangja is. Egyetlen apróság nem tetszett, hogy amikor egyes figurák túlságosan az előtérbe kerülnek, még a pixelek is felálltak a hátamon, illetve az övükén. Szerencsére még a Win95-öt sem erőltették (bár egyes mazochisták választhatják, de nem ajánlom – én próbáltam). Egyszerűen fenomenális. Az erősebb nem tagjainak kötelező!!! Ja, és keressétek a kukacokat!

**Pelace**

## Süti véleménye:

Háááát... Na most mindent bele!!  
 Hmmmmmmmmmmmmmmmmmm.... Ne sajnáld...

De igen, sajnálom! Ha egy kicsit előbb jön a csomag, akkor most egy más lenne a véleményem. Nem is értem, hogy miért zárta el Chaos a programot előlem?! Talán azt szerette volna elérni, hogy elkészüljön az újság... Nem baj, jön még kutyára RAVE!(vagy nem :-)



Gyerek-Horror

VÍZÉLY

Microsoft

# R.L. Stine Goosebumps

## ESCAPE FROM HORRORLAND

Bevallom, eddig gőzöm nem volt róla, hogy ki az az R. L. Stine, és sosem hallottam még a „One Day at Horrorland” című könyvéről. Arra is Chaos jött rá, hogy a Goosebumps magyarul libabőrt jelent! Mindezt csak azért mondom el, mert megérkezett a Dreamworks Interactive második játéka, a Goosebumps, a történet pedig az említett Stine úr könyvének folytatásán alapul.

**B**iztosan emlékeztek, hogy az előző hónapban már lelkendeztem az első

Dreamworks játékról, ■

The Neverhoodról. A Goosebumps rátesz még egy lapáttal! Én még számítógépen, nagy felbontásban ilyen folyamatos, tökéletes minőségű filmet nem láttam (4-szeres CD-ről)! Márpedig ennek a játéknak a 80%-a ebből áll! A maradék egy roppant érdekes grafikus környezet, maga Horrorland, ahol a történet játszódik.

Ennek az a különlegessége, hogy az egér

mozgatásával a környezet körbe-körbe forgatható, szintén teljesen simán, gördülékenyen, ráadásul olyannyira 3D-ben, hogy a hozzánk közelebb eső tárgyak más síkon mozognak! Pont olyan, mintha én állnék a középpontban és körbefordulnék.

Utánajárva a dolognak, kiderült, hogy ez a bizonyos Stine bácsi Amerika egyik legnépszerűbb írója, a Goosebumps évek óta az egyik legnépszerűbb könyvsorozat, és a belőle készült TV-sorozat is a legnépszerűbb gyermekműsorok számításba. Gyerekhorror – hmm,



csapkodnak, ■ lámpák pislognak... Nemso-kára megérkezünk ■ ház elé, amely rövid „gondolkodás” után először Lizzy-t, majd minket is magába ragad. Azaz nem is magába, hanem Horrorlandre, ahol apu és anyu valahol a végzetére vár, ráadásul Lizzy két barátja, az idétlen Luke és ■ dugó Clay is foglyul esett. Először őket kell megmenti, majd a szülőket.

A kalandok során mindenféle pénzdarabokat találunk, amelyeket érdemes összegyűjteni, ugyanis nekem úgy tűnt, mintha ez jelképezné az „életünket”. Ha mondjuk kerget a vérfarkas (werewolf, hatalmas „élő” plüss-tigris), és elrontjuk a menekülési irányt, akkor csökken a megtalált pénzek száma. Ezenkívül kártyalapokat találunk, amelyek segítségül is szolgálnak: a hátoldalukon levő szöveg valamelyik rejtvény megoldására utal. Útközben lelt bogarat, húsdarabot, múmiakezet, gyűrűt, ostort stb. a képernyő alján található hasításban hurcolászhathatjuk. Egyszer biztos jók lesznek valamire!

Miután megszoktuk a környezetet és az irányítást, a fejtörők egyszerűségéből adódóan viszonylag könnyen végigmehetünk a történeten. A gondot az adott helyeken használandó tárgyak megtalálása fogja okozni, de hát ez a szép egy kalandjátékban. Csak aztán nehogy rosszat álmoldj éjszaka!

mindig tudtam, hogy valami nem stimmel ezekkel az amerikaiakkal...

A játék tehát egy bizonyos könyv folytatása, amit – ezek szerint – az USA-ban mindenki kívülről ismer. A bevezető képsorokban Lizzy örül, hogy ránk talált, otthon ugyanis szörnyű dolgok történtek – már megint! A szülők szörén-szálán eltűntek, az ajtók nyikorognak, a zsaluk



TRF

(trf@idg.hu)

Microsoft  
Word, Excel,  
Access, Powerpoint

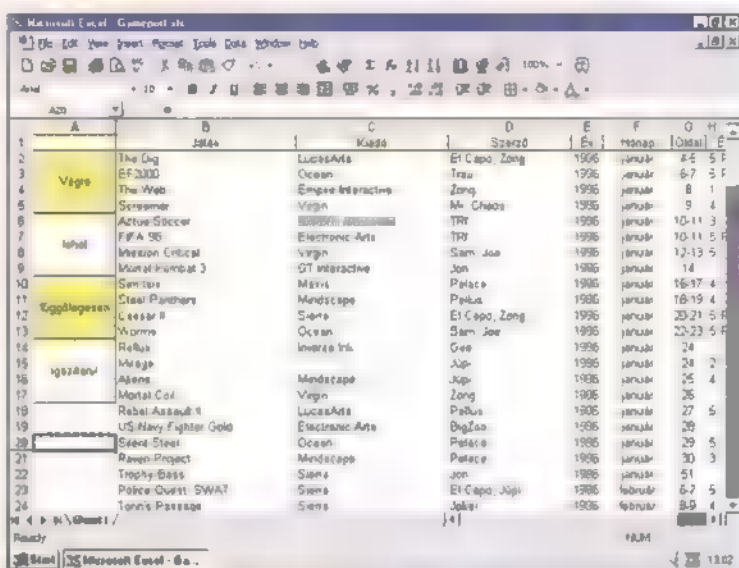
VÍZÉLY

# Office 97

Mikor ezt a cikket olvassátok, nagy valószínűséggel már megjelent a Microsoft irodai programcsomagjának legújabb verziója, az Office 97. Úgy, egy éve kezdték el csiripelni a madarak, hogy fő valami az MS boszorkánykonyháján, ám az egész projektet óriási titoktartás övezte, ami valami „nagy durranást” sejtetett, s így is lett. A nyugati szaklapok egymás után ontják a cikkeket, egekig magasztalva az új Office-t, amelynek legfőbb újdonsága az előző verzióhoz képest, hogy tartalmaz újdonságokat!

Talán emlékeztek rá, hogy amikor megjelent az Office 95, az a kritika érte a Microsoftot, hogy tulajdonképpen nem csinált semmi mást, mint felcsicsázta régi, Windows 3.1 alá írt programjait, átültette őket 32 bitre, és így dobta piacra. Most nem ez történt! Az egészet kívülről-belülről átalakították, új, érdekes, hasznos dolgok kerültek bele, méghozzá annyi, hogy azt sem tudom hol kezdjem, és biztos, hogy nem fogom felsorolni mindet.

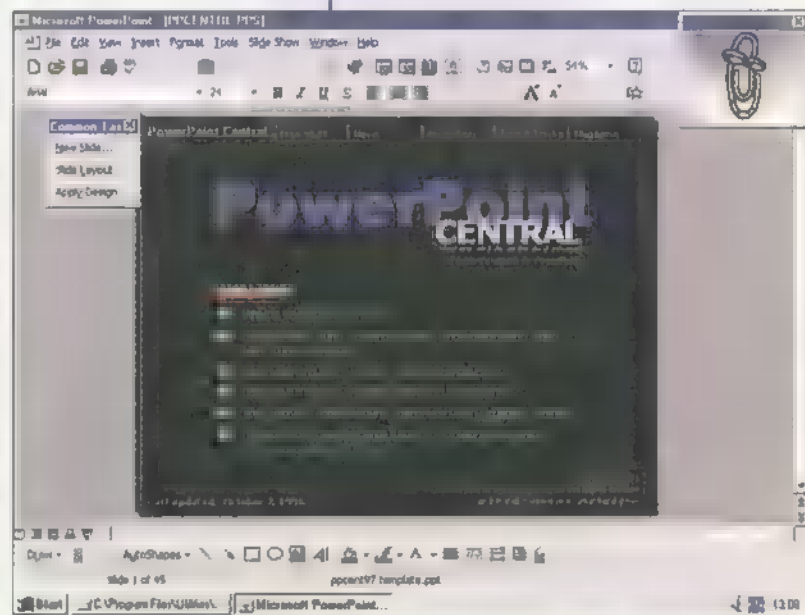
A Microsoft maga három kategóriába sorolja a változásokat: intelligens programok, intranet megoldások és továbbfejlesztett rendszeradminisztráció. Kezdjük a legutolsóval, ami tulajdonképpen az egyszerű telepítésre, konfigurálásra és karbantartásra vonatkozik. Már a korábbi verziók is egyszerűen telepíthetők és konfigurálhatók voltak; ha valamit kifelejtettünk, bármikor pótolhattuk a SETUP újraindításával. Az újdonságok jobbra a hálózatos és többfelhasználós rendszereket érintik, így elsősorban a rendszergazdák számára lesznek érdekesek.



Az „intranet” kifejezést még sokkal kevesebben ismerik, mint az internetet. Az Office szemszögéből nincs is nagy különbség. Tulajdonképpen az előző verzióhoz kiadott Internet Assistant kiegészítéseket integrálták szorosan a programokba. Ezeket a kiegészítéseket a Web Toolbar-on keresztül érhetjük el. Érdekes, hogy a „netesítés” a másik irányba is működik: ha az Internet Explorerrel böngészve egy Office dokumentumra bukkanunk, előhívásakor az állomány az Exploreren belül nyílik meg! Fontos még a szoros együttműködés a FrontPage 97-tel, amely ezentúl szintén az Office család tagja.

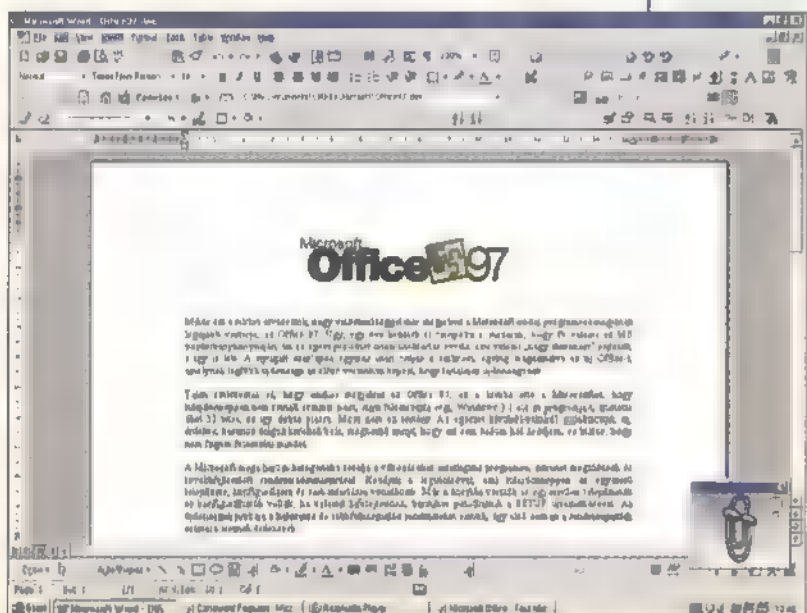
S végül az intelligens programok. Ennek új megnyilvánulási formája az Office Assistant névre hallgató segítőnk, a korábbi Answer Wizard és Tip Wizard utódja, aki maga az életre kelt Help. Ezenkívül a programok is rengeteg olyan funkcióval lettek felruházva, amelyek nagyban könnyítik munkánkat. Elég, ha csak a Word undok táblázatkezelést említem, amely ma már megoldott probléma: a táblázatot csak meg kell rajzolni, a szöveg tetszőlegesen igazítható, akár függőlegesen is több célján keresztül! A helyesírási hibákat jelölő piros hullámos vonalak mellett mostantól zöldekkel is találkozhatunk, amelyek a nyelvtani hibákra hívják fel a figyelmet (reméljük hamarosan a magyarra is)! Az Excel legnagyobb meglepetése a többlépcsős Undo! További újdonság, hogy az elrontott függvényt megpróbálja magától kijavítani, valamint az A1, B2, C3 címzés mód helyett saját nevet adhatunk

oszlopainknak és sorainknak, majd ezekre műveleteknél is hivatkozhatunk. Az új beépített formázási és grafikonkészítési lehetőségekkel pedig szebb táblákat és ábrákat készíthetünk. Majd féltucat új varázslóval bővült a csomag táblázatkezelője, az Access! Segítségükkel egy csomó különböző file formátumból hozhatunk létre Access állományokat, tanácsokat adnak adataink elrendezésére, csoportosítására, egyszerűvé teszik a legbonyolultabb lekérdezéseket is. A PowerPoint eddig sem szűkölködő prezentációs kínálata 30 újabb sablonnal bővült! A kezdő felhasználókat itt is varázslók segítik át az első lépéseken. Érdekes újdonság, hogy a bemutatók kü-



lönböző verzióit egy file-ba menthetjük el, és igénytől függően hívhatjuk elő bármelyiket.

A csomag ötödik tagja a Schedule-t felváltó Outlook 97, amelyet a szakma óriási üdvözléssel fogadott. Ez nem más, mint egy jól átgondolt, összefogott személyi információkezelő lett (PIM). Mivel még nem volt idő benne mélyebben elmerülni, ezért ennek taglalását későbbre halasztjuk. Egyébként is megér egy külön cikket!

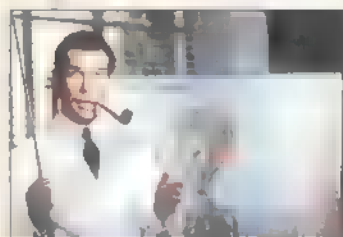


# M



## Támad a Mars!

[Mars Attacks!]  
Főszereplők: Jack Nicholson, Glenn Close, Pierce Brosnan, Michael J. Fox, Tom Jones, Danny DeVito  
Rendező: Tim Burton  
Warner Bros. / InterCom  
bemutató: 1997. március (105 perc)

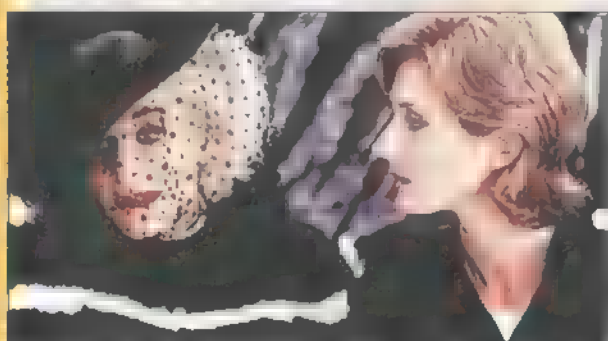


Jó szereposztású, örületesen bárgyú, úrhajós, lézeres, lövöldözős, üldözős sci-fi vígjáték. Anynyira abszurd, hogy az már jó! Aki szereti

az egyértelműen szándékosan elpancserkodott és ezáltal még viccesebb, poénra vett filmeket az mindenképp nézze ■■■ eme gyöngyszemet, mely (szerintem) ■ Kullajó c. filmhez hasonlítható. Bugyuta Marslakók látogatják meg bolygónkat, ■ film végéig nem tisztázott céllal, és miközben azt harsogják kacsa hangjukon: Földlakók, békés szándékkal jöttünk – széjjellőnek mindent és mindenkit. Majdnem mindenki meghal, még az amerikai elnök és a felesége is!

## 101 Kiskutya

[101 Dalmatians]  
Főszereplők: Glenn Close, Jeff Daniels, Joely Richardson  
Rendező: Stephen Herek  
Walt Disney Pictures / InterCom  
bemutató: 1997. március (102 perc)



Hol volt, hol nem volt, valahol Londonban élt két fiatal dalmata, és ■■■ fiatal gazdija. A meglátni és megszeretni egy pillanat műve volt, mind a négyük számára. Ám a boldog idillt megtöri DeFrász kisasszony (Glenn Close), aki a nagyvadak bundáját kedveli, ám most ■ pötytyős dalmatabunda lenne ■ kedvence, de nincs neki. A film rengeteg szereplő-

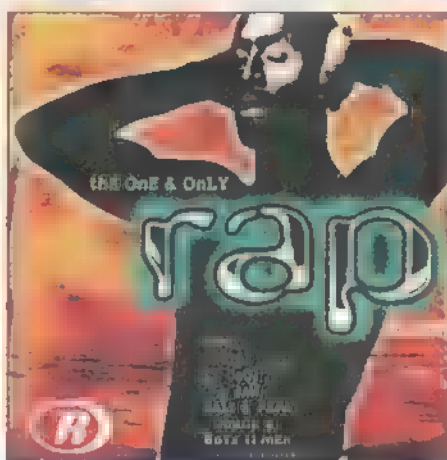
je (nagyreszt állatok) DeFrász ezen bundátlan állapotát igyeksenek megőrizni, a saját irhájuk mentésével egyetemben. Egyébként ki ■ nézné meg szívesen élő szereplőkkel ■ klasszikus rajzfilmet (barátunk egyik kedvencét) Na azért!

## Fészkes Fenevadak

[Fierce Creatures]  
Főszereplők: John Cleese, Jamie Lee Curtis, Kevin Kline, Michael Palin  
Rendező: Robert Young  
Jersey Films / UIP-Duna film  
bemutató: 1997. március (100perc)



Vigyázat, nem átlagfilm! ■ tetszett a Hal neve Wanda, akkor ez sem fog csalódást okozni. A gazdag médiacézar, Rod, az Octopus Rt. főnöke boldog, mert felvásárolt egy „csomagban” egy TV hálózatot, egy kiadót, egy forgalmazót és még egyéb apróságot bonuszként. Az apróságok között szerepel egy állatkert is. Willa Wenston (Jamie Lee Curtis) a második napját tölti az Rt.-nél. Ambiciózus, fiatal és állítja, hogy nyereségessé teszi az állatkertet. A főnök fiát Vince-t (Kevin Klein) meghatja az ötlet, és hogy bevágódjon érzéketlen apjánál, no meg Willánál, megkéri a papát, hogy helyezze ■ őket oda. Az apa, míg nem dönt, kihelyezi Rollo Lee-t (John Cleese) a Hong Kong-beli Octopus TV-től, hogy addig is mérje ■ a lehetőségeket... Exkluzív John Cleese interjú a CD-n, ■ Másvilágban!



TOYS OF ANCIENT GODS



CARGO CULT

## JÁTÉK!

Hamarosan megjelenik egy ismert hazai szerző régóta dédelgetett álma... A Toys of Ancient Gods nevű egyszemélyes „csapat” Cargo Cult néven mutatja be első lemezét. Kérdésünk nehéz, de a díjak is szépek: ki ez a régóta nem mutatkozó fiatalember (na jó, még egy kicsi segítség: van valami köze a „holdhoz” is...)? ■ fődíj a szerző által dedikált CD, ■ további három dedikált maxi CD is ■ megfejtőkre vár!

Címünk: PC-X Magazin, 1537 Bp., Pf. 386.

Megfejtésed február utolsó napjáig add postára!

# X MUSIC

Jobbnál jobb anyagok ugrottak fel az oldalra e hónapban is – fuss csak végig a kiemeléseken! Aktuális CD-mellékletünk különösen a multimédiás CD-k kedvelőit, valamint a Tankcsapda rajongókat fogja orgasztikus boldogságba meríteni. Ja, és majdnem még egyszer ennyi lemezanyag vár rád a „szintetikus újságban”. Allahnak hála, a kiadók is egyre több és változatosabb anyaggal látják el rovatunkat. Többen közülük már felismerték a CD-ben rejlő lehetőségeket is (azon hátrányaitól eltekintve, hogy nem lehet vele cipőt számfézni, és macskaalomnak sem alkalmas). CD mellékletünkön találsz egy apró „Sony Multimédiát” is... Bölcsességnek ennyit, és most kattintsunk a választékra!

Elégedetten nyugtázzhatjuk, hogy **Ganxsta Zolee** érdeklődési köre – a **Kartellel** egyetemben – továbbra sem produkál radikális változásokat. Gettórapperünk még most is rajong a ...-ért, szereti a ...-t és a ...-t. Magyarán csupa olyan dolgokat, amelyek kiemertőbb taglalása inkább kriminalisztikai lapok és melléklet nélküli, nejlaboritós magazinok profiljába tartoznak. A Fehér hó című hat számú maxin változatlan intenzitással folyik az emésztőgödör-szagú gettófilozófia és a konkurens bandák fikázása. Komolyan venni tilos!

Az elmúlt tíz év raptermeséből csemegézik a **The One & Only Rap Album**. Rokonszenves koncepció, hogy a válogatáson a megaslágerek mellett helyet kaptak kevésbé agyonkoptatott nóták is. A CD választéka (a teljesség igénye nélkül): LL Cool J, Public Enemy, Beastie Boys, Salt-n-Pepa, illetve az ősszel egy lövöldözés során ólommérgezésben elhunyt 2Pac.

Szokásos, havi elmebetegünk **Tricky** névre hallgat. A Pre-Millennium Tension című 11 tételes ipari szimfóniát állítólag egy tolató gőzmozdony kazánjában írta a fickó, félúton egy birminghami ólombánya és a pokol között. A muzsika teljesen beskatulyázhatatlan (a megfelelő címkét talán Tricky zárójelentése tar-

talmazza). Nyugdíjasklubokban, kakaópartykon – ha sikerül akár fél percre is birtokba vennünk a music centert – felhőtlen szórakozást garantál nekünk.

Két CD-t is tartalmaz a **Roots Of Sepultura** album. A egyik a legutóbbi zseniális, garantáltan erekciót előidéző **Roots** című anyagot foglalja magába. (Hardcore örlés, indusztriális zajok és indián népzene eszméletlen súlyos gitárokkal.) A másikon régebbi nóták, koncertfelvételek, kamaszkori demók és egyéb nyalánkságok találhatók. 146 perc tömény zúzda!

Egy banda lendületét mindig le lehet mérni az előrelépésre való hajlandóságon. A **Takáts Tamás Dirty Blues Band** a tradicionális bluesgyökerektől egyre inkább egy rock-kal és népies ízekkel fűszerezett világ felé tendál. A roksztárságot kinyúlt pólóra és szakadt farmerre lecserélő vokalista **Indulok tovább** című albuma a okozott csalódást. Tamás a tőle megszokott, kedélyes őszinteséggel mesél a rock'n'roll élvezetekről, a kövér nőkről, a tokaji borokról, a Rolling Stones-ról.

Kellemes, dallamos angol-szász rockzenét kreált a **Dogstar** trió. Cicomátlan, fülbemászó MTV-s alternatív-kodás. Az **Our Little Visionary**-t vélhetőleg már a jelentéktelen momentum el fogja sózni, hogy a négyhúrost **Keanu Reeves** nyüstöli. A kirobbanó önbizalmú srácok szerint a összes dalt maguk jegyzik, a harmadik szám azonban – bocs fiúk! – feldolgozás (legutóbb még **Lilian Axe** volt).

A rockerhajú, ám annál csöppögösebb muzsikát játszó **Michael Bolton** még decemberben dobta piacra karácsonyi albumát. A zömmel feldolgozásokból álló **This Is The Time** nyugis, kellemes fenyo fa alatti hallgatnivalókat tartalmaz – köztük a **Silent Night** általam valaha is hallott legborzalmasabb soul-változatát.

Üdítő percekert szerzett viszont a **Pyogenesis** alterockja. A csapat tagjait illetően eleve halálra ítéltetett

bárminemű feltételezés, hogy aktuális trendeket akár csak tévedésből is követnék (értsd: semmi sem szent nekik). Az Unpop punkos-beates énektémáihoz viszonylag súlyos gitárriffek és már-már cikiszámba menő szint-diszitések társulnak. Feledkezünk meg tapintatból a **Pajtás** fényképezőgéppel készített lemezborítóról, amelyen egy szál gitárba öltözött, éticsiga-izomzatú srác pózol a fürdőszobában!

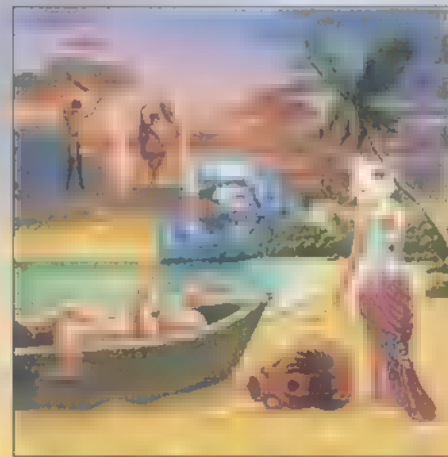
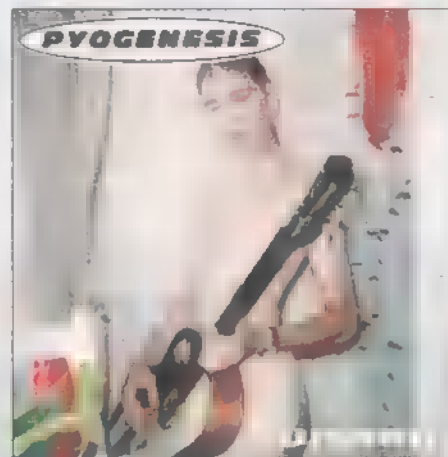
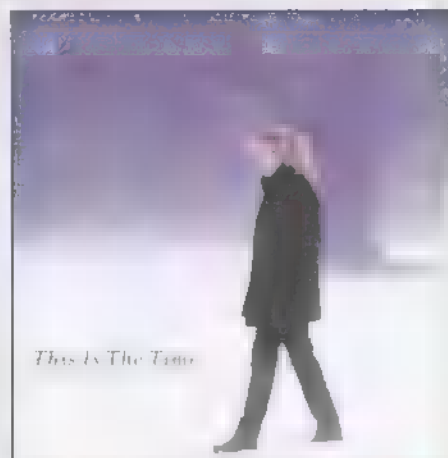
Sokáig hallatott magáról **Susanna Hoffs**, ex-Bangles énekesnő. Szólólemezőnek tanúsága szerint az eltelt időben Susanna kedves, kislányos hangja mit sem kopott. A dalok hangulatilag a Bangles nótáit idézik, azonban visszafogottabbak, gitárcentrikusabbak azoknál. Nálam tizből tizes!

A hónap túlélőbrigádja az AOR-ban utazó **Journey**. Nem állítom, hogy az öreg kolbászok eme alkotásával akár egy hangyafülnyit is lödítettek volna a rockzenei evolúción – különösen, ami az album „rendkívül eredeti” címét illeti (**Trial By Fire**) –, de ekkora zenei rutinnal inkább hibáznai művészet. A végtermék: igényes vokáltémák, feelinges gitárszólók, remek hangszerelés, szívhez szóló balladák. Ez ROCK!

A új **Dead Or Alive** Album Nukleopatra névre hallgat. Diszkós, darkos énektémák és rockos gitárszólók színesítik a jellegzetes, szintis dance lüktetést. A korongon a csapat két régebbi, toplistás nótájának a remixe is megtalálható. Hallgatható anyag, még nem is löttem ki az agyvelőmet tőle a plafonra.

Az első akkordokat meghallva tucattermeknek tűnt a szinten dance alapokra építő, német **X-perience**. De: a **Magic Fields**-en nem tar rapperek és taplóhangú csokibabák követelik a pánikszertű eject gombnyomást. Itt valami egészen más történik. A dekoratív germán énekesnő echte európeér dallamokat úsztat elő, egy egyben **Sally Oldfield** hangján és stílusában. A lemez számos sikervárományos nótát tartalmaz. Azt csak remélni tudom, hogy a izléstelenség csimborasszóján trónoló slágertörpök a következő lemezükön nem fogják őket elmakarénázni nekünk.

Godzilla  
További hírekről a CD-n  
gyakran talál egy Tank-  
csapda interjút is találsz!



# Videó CD

Mostani video CD-s sétánkat egy kis pontosítással kell kezdenem. Nemrégiben azt találtam állítani, hogy a CD-i/VCD lemezek „borítójának jobb alsó sarkában található egy kis szalagfelirat. Ha ott „Video CD” díszszeg – akár csak egyszerű, akár VCD logó formájában –, akkor ■ ■ lemez lejátszható software-ből, ellenben ha ott „Digital Video on CD-i” olvasható, akkor ahhoz hardware MPEG játzó kell.” Most joggal ért a kritika, hogy ez csupán a „nagy” mozifilmek borítóira igaz, de a legtöbb khmm... erotikus témájú korong borítóján, ott jobbra lent, nincs semmi ilyesmi. Ha az eladó maga sem tudja, hogy ■ CD milyen formátumú, akkor legegyszerűbb egy kutya közönséges PC-be berakni a lemezt: ha sima DOS alól ránézve nem egy egyszerű könyvtárstruktúrát látunk – BINGO, software-ből játszható –, hanem csak azt tapasztaljuk, hogy a CD játszó csak „darálja” a korongot, akkor az bizonyosan csak MPEG kártyával nézhető meg. Sajnos más biztos módszert nem tudok. Nézzük, hogy mit néztünk ebben a hónapban!

A **Moonraker** (na, most bajban vagyok! Szerintem valami olyasmit tesz magyarul, hogy „Holdkutató”). Ha nem, és mégis a gereblyéhez van valami köze, akkor bocsí!) egyrészt éppen olyan James Bond film, mint ■ többi, ■ amolyan „van benne” történet. ■ ■ ■ vannak benne csinos lányok, meg Roger Moore, meg teljesen hihetetlen, de borzasztóan látványos és izgalmas. Ami számomra különlegessé teszi a storyt, ahol jó James-ünk egy meglovastított Space Shuttle nyomába ered, ■ az, hogy a

készítők számtalan akkoriban – és remélem, hogy még ■ is – népszerű Sci-Fi-re tesznek utalást egy-egy gag erejéig. Jókat derültem ■ olyanokon, mint a 2001 Űrodüsszeia-ból ismerős Zarahustra téma kezdő akkordjaival lefűjt vadászat, vagy a Harmadik típusú találkozások „ré-mi-dó-alsó-dó-szó” dallamocskájára nyíló, elektronikus ajtózárt. (VCD)

Egyik kedvenc férfiszínészem, Harrison Ford játszik a **Patriot Games** (Férfias Játékok) című moziban. A történet szerint a Hunt for Red Octoberból (Vadászat a Vörös Októberrel) megismert titkos ügynök, Jack Ryan éppen Londonban tölti a vakációt ■ családjával, amikor a szemük láttára támadnak terroristák egy helyi politikusra. Ryan közbeavatkozik és ■ tűzharcban nem csupán megvédi a támadás áldozatát, de az egyik terroristát is megöli. Ezzel aztán magára, pontosabban családjára zúditja az ugyanezt ■ ipart űző báty buszszóját. A kb. 112 perc hosszú moziban Ryan feleségét Anne Archer játssza. (CD-i)

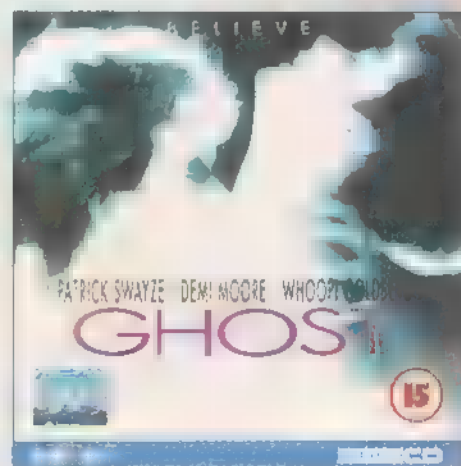
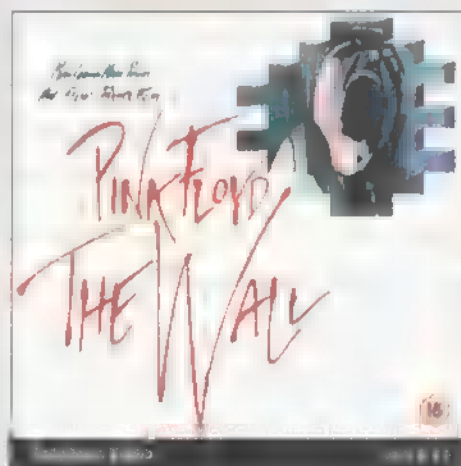
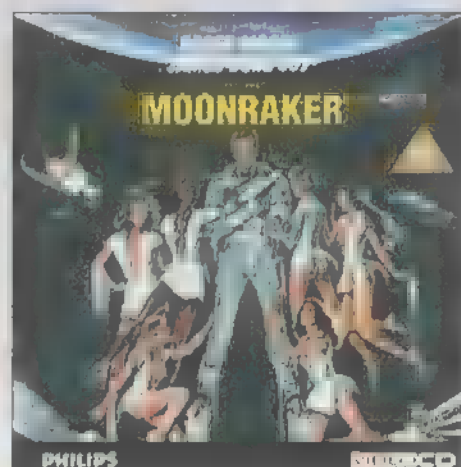
A közelmúlt egyik legkönnyefakasztóbb, romantikus klasszikusa a Patrick Swayze, Demi Moore és ■ csodálatos komika, Whoopi Goldberg-féle **Ghost** (nem hiszem, hogy ■ film bárki-nek is ismeretlen volna, úgyhogy csak annyit róla, hogyha a barátnőnk/feleségünk kedvéért megvettük, akkor legalább Whoopi alakítása derűs perceket szerezhet. (VCD)

A **Planes, Trains and Automobiles** (Repülők, Vonatok és Automobílok) fergeteges vígjáték, ahol Steve Martin és John Candy minden tőlük telhetőt

megtesznek azért, hogy egy pocsék helyzetet még lehetlenebbé tegyenek! Pedig ők csak el szeretnék jutni Chicagoba. Igaz, pont háladáskor, amikor még ■ repülőgépek szárnyain lévő pöttyöket is már réges-régen lefoglalták, amikor a vonatok ütközőibe is négyen kapaszkodnak, illetve az autókölcsönzőknél még a lábbal hajtósokat is kiadták. Igazi „comedy ■ errors”, ahol minden gyakran utazó rémálma válik valóra. (VCD)

**Pink Floyd: The Wall**. El kell áruljam, eddig próbálkoztam elkerülni, hogy zenei VCD-t tárjak ■ nyájas olvasó elé, mivel a legtöbb ilyen korong előadója nem tartozik a kedvenceim közé, de most felfedeztem a jól ismert lemez borítóját a VCD-k között. ■ ■ kérem, ez az, amiről nehéz írni, mert ezt látni, hallani, érezni kell! (A szomszédok szerintem érezték is rendesen, mert ezt a ■ ■ ■ nem lehet pianóban hallgatni.) Egy szóval sem állítom, hogy A Fal könnyű, szombat esti, kis hangulatfeldobó. Mégis ötszörös platínamez, közel 11,7 millió (!) példányt adtak el belőle világszerte. Miért? Csak akkor tudható meg a válasz, ha ■ ember megnézi. A történet csupán ■ Pink Floyd zenéjével és képekkel lett elmondva, nincs semmi dialógus vagy narráció. ■ történet Pinkról szól, ■ Rock and Roll előadóról, aki egy bezárt hotelszobában ül, valahol Los Angeles-ben. Túl sok show, túl sok „gyorsító”, túl sok taps van a háta mögött. Kiegett. Száguldunk ■ és alá időben, térben, ■ valóság és Pink fájdalmas emlékeinek lidércnyomásai között... (VCD)

Sam. Joe



Az ismertetett Video CD-k a Miximnél vásárolhatók meg (Tel.: 217-8672).

**Internet cím: <http://www.mixim.hu>**

1997

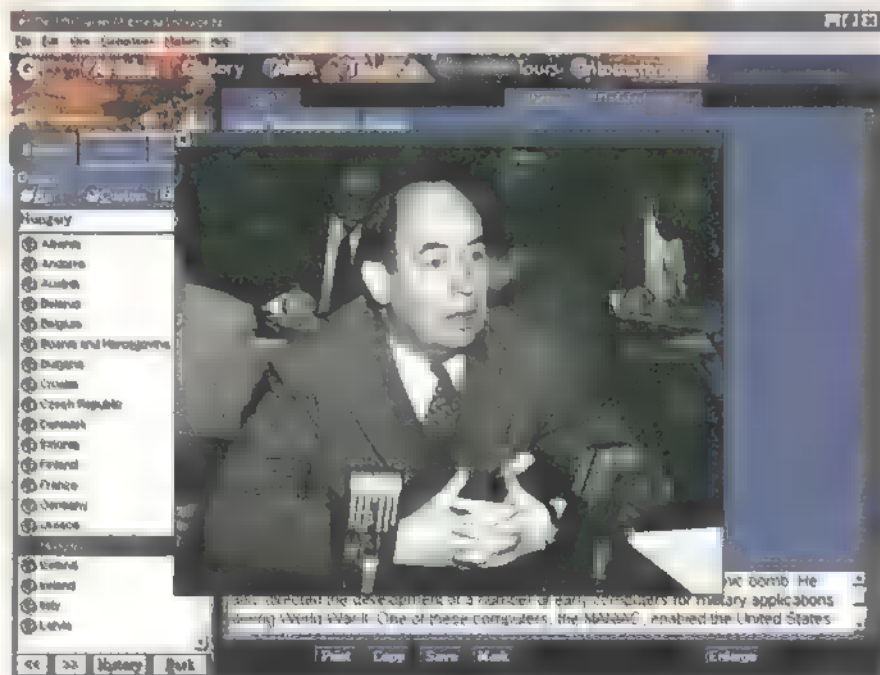
# GROLIER

MULTIMEDIA ENCYCLOPEDIA

Anno, a jó ég tudja mikor, amikor még ■ CD-ROM csak szóbeszéd volt – csak kevesen engedhették meg maguknak a 40-50 ezer forintos kiadást az első szimpla sebességű darabokért – a Creative Labs a Sound Blaster hangkártyák dobozába elhelyezett egy Grolier Multimedia Encyclopedia feliratú CD-t. Ez ■ lemez lett CD-ROM állományom egyik első darabja, bár sokáig csak levélnehezékként volt használható. Most Mr. Chaos hozzám vágta ■ CD legfrissebb verzióját.

A 97-es kiadás, ami már 96 decemberére megjelent, már ■ kor igényeinek teljesen megfelelő, színes, szagos, hangos, képes multimedia lexikon. Természetesen tartalmaz Internet és Compuserve kapcsolódási felületet (a legfrissebb információkhoz így lehet hozzáférni és a változó adatok aktuális állását megtudni). Rengeteg keresési forma áll rendelkezésünkre ■ betűrendtől a témakörös és időrendi besoroláson át ■ kapható információk (szöveg, kép, térkép, video, hangfelvétel) szerint rendszerezett listáig. Félelmetes mennyiségű adatot sikerült összezsúfolni a készítőknél, ennek ellenére ■ képek és térképek élvezhető, jól látható minőségben jelennek meg, és a Quick Time videók sem a legkisebb bélyeg-mozit hozzák elénk. Mint azt megszokhattuk ■ tengerentúli kiadványok esetében, az USA történelmével és eseményeivel sokkal részletesebben foglalkoznak. Az adatok kimásolhatók, bár ekkor bejegyzésre kerül a copyright információ, és saját szövegszerkesztővel is el van látva, így közvetlenül a programból nyomtatható a széljegyzetekkel kiegészített anyag. Mindenhol rengeteg kereszthivatkozásba botlik a felhasználó, pillanatok alatt el lehet jutni Magyarországtól Neumann Jánoson át az USA atombomba programjához, s közben még a digitális számítógépek fejlődésének kezdeteit is megismerhetjük. Akik beszélik az angol nyelvet, vagy szívesen előveszik ■ szótárt, azok könnyen kezelhető formában, rettentő mennyiségű információhoz jutnak ezzel a lexikkal.

Schuerue



Ha valaki éjjel-nappal az Interneten lóg,



nem mindegy, milyen a vonal!

1500 Ft alapdíj + 15 Ft/perc

6000 Ft alapdíj - korlátlan használat

New York, London, Párizs, Sao Paulo, Bécs, Tokió, Varsó, Moszkva, Göttingen, Karlsruhe, Uppsala, München, London, Bukarest, Eger, Debrecen, Székesfehérvár, Békéscsaba, Veszprém, Székesfehérvár, Pécs, Győr, Szolnok

- 24 órás Internet-szolgáltatás
- mobilteljesítmény
- ingyenes WWW oldal
- bérelt vonalak rezegeknek



DataNet

A professzionális Internet-szolgáltató Magyarországon.

1000 Budapest, Könyvesház utca 8. Tel: 458-5800

Parakésszítés  
Mod, S3M, XM

# DR. TRACKER

Computer Music

Ismét sziasztok! Ezúttal a **Scream Tracker** legújabb verzióját fogom ismertetni, ami tudomásom szerint a 3.21-es. A programról annyit, hogy a **Future Crew** írta, ők egyeseknek ismerősek lehetnek, hiszen egy ismert democsapatról van szó. Az **STM** és **S3M** formátumok is az ő nevükhöz fűződnek.

A **st3.exe**-t elindítva a program automatikusan felismeri hangkártyánkat. Ezentúl konfigurációt az **st3.set** file-ból tölti be. Ha úgy kapjuk, hogy ez az állomány is benne van, akkor ezt töröljük le, indításakor majd újra létrehozza a mi kártyánk adataival. A kezdőképernyőről egy gombnyomással juthatunk tovább.

A pattern editorba kerültünk. A billentyűket nyomkodva hamar észrevehetjük, hogy az ABC hangoknak megfelelő betűk íródnak ki, mellettük pedig az oktáv és az aktuális hangszer sorszáma. A billentyűzet zongorához hasonlóan viselkedik: igaz, hangot még nem hallunk, mert még egy hangszer sincsen betöltve, de megfigyelhetjük, hogy z-től m-ig, és q-tól i-g egy-egy oktáv helyezkedik el. A félhangokat megtaláljuk az eggyel feljebb lévő sorokban, az azoknak megfelelő helyeken.

Ha hangokat is akarunk hallani, akkor nyomjuk meg az **Escape**-et, amivel egy menüt hívhatunk elő. Itt megtalálhatjuk a szokásos **File** menüt és még sok új dolgot. Mielőtt bármit tennénk, nézzünk be a **Settings**-be. A színeket ugorjuk át, és alul állítsuk át a **Song** és **Instrument** dir-t saját könyvtárainkra. Most már átmehetünk

a **View Instruments**-be, ahol a hangszereket lehet betölteni. A képernyő bal oldalán sorszámozást láthatunk 1-től 99-ig, ez lesz a hangok sorszáma. **Shift+F3** vagy **Enter** hatására a könyvtárainkban végignézegethetjük, hogy milyen hangjaink vannak. A billentyűzet „zongora részét” nyomkodva meg is hallgathatjuk őket. Tanácsolni tudom, hogy a nem hangszer file-okat ne próbáljátok ki, mert nincs valami szép hangjuk (bár a **TXT**-k egész jól szólnak). **Enter**-rel betöltődik a kiválasztott file. A kurzormozgató nyilakkal mozoghatunk a listában. Minden hangszer neve mellett szerepel a hangereje és a mintavételezési frek-

venciája. Ezeket mind tudunk változtatni. A frekvencián nem ajánlatos módosítani, csak minimálisan, mert teljesen el lehet vele hangolni a hangszert. A **TM**-re vagy a **T**-re állva játszhatunk a billentyűzeten, de a **T**-n egyszerre csak egy hangot tudunk megszólaltatni.

Lehetőség van a hangszer loopolására is. A **Tab** segítségével átléphetünk a jobboldali kis ablakba, ahol átláthatjuk a hangszer file-nevét, és **ALT+O**-val el is menthetjük (így lehet kilopkodni mások hangszereit). Eggyel lejjebb a **loop**ot lehet **Enter**-rel bekapcsolni, ekkor elkezd ismételtetni a hangot, amit **F8**-al elhallgathatunk. Alatta **byte**-ban lehet megadni a **Loop start** és **end**-et.



**F2**-vel visszatérve a pattern editorba kipróbálhatjuk zenei tehetségünket. A hangszerek között a **SHIFT+<** vagy **>**-el tudunk váltani. A **'+'** vagy a **'-'** gombokkal a patternek között lépkedhetünk. Fontos segítség, hogy a clipboardot is tudjuk használni. A lényeges parancsokat leírom: **ALT+B** – kijelölés eleje, **ALT+E** – kijelölés vége, **ALT+C** – copy, **ALT+P** – paste. Van több is, az **F10** – **Help**-ben meg is nézhetitek. Az aktuális patternt az **F6**-tal tudjuk lejátszani. **F1**-gyel, vagy a menü segítségével (**View Order list / variables**) egy új ablakba léphetünk át. Itt a **TAB** nyomogatásával változathatjuk a kurzor pozícióját. Az első rublikába beírhatjuk a patternek egymás utáni lejátszási sorrendjét, a másodikban **ALT+F9** segítségével ki-, illetve bekapcsolhatjuk a sávokat (ezt megtehetjük az editorban is), a harmadikban hexában megadhatjuk a tempót. Lejjebb az **Enable stereot Sound Blasterek**nél kapcsoljuk ki, mert ez csak **GUS**-oknál működik! Az utolsó ablakocskába beírhatjuk művünk címét, amit az **F5** lenyomásával meghallgathatunk. Megint egy új részébe kerültünk a programnak. **Page Up / Page Down**-nal válthatjuk a fantáziadús nézeteket. A **'+', '-'** itt is működik, ha kicsit siettetni akarjuk a lejátszást. **F8**-cal elhallgathatjuk zenénket.

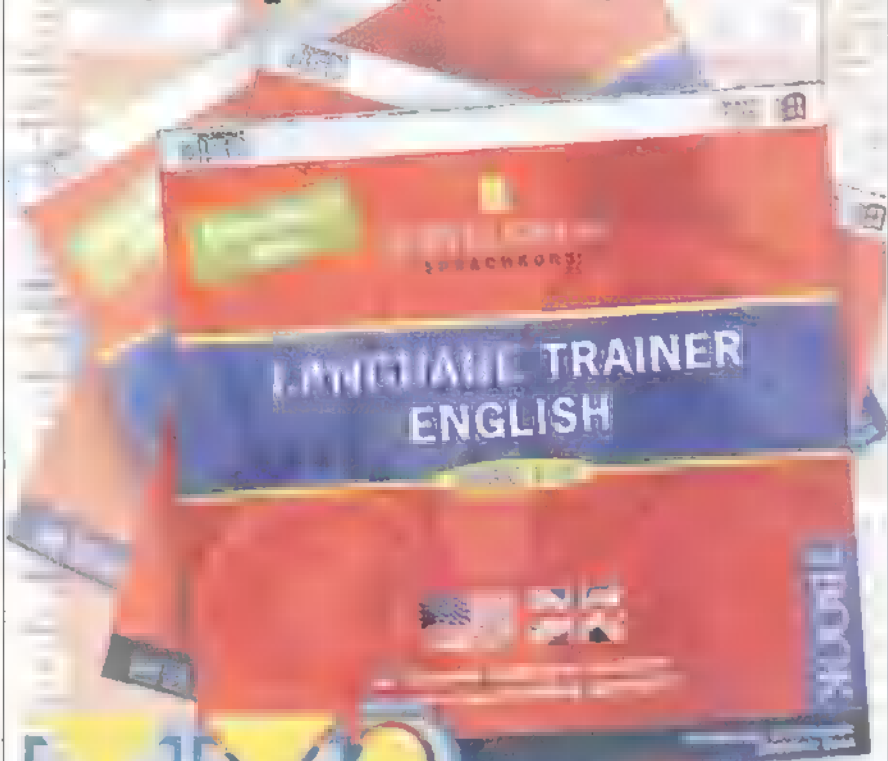
Dióhéjban ennyi. Mellékelek egy konvertáló progit is a CD-n, ami ugyan nem működik százszázalékosan, de azért lehet használni. „Soxerencsét” hozzá...

Skywalker



# BERTELSMANN

Angol nyelvoktató CD-ROM-ok.  
**Magas színvonal, igényes kivitel!**  
 Kezdő, középfeladó, haladó, üzleti szint.



**MMP**

Multimedia Meeting Point

A MINOR CSOPORT TAGJA

VISZONTELADÓKNAK MENNYISÉGTŐL FÜGGŐ KEDVEZMÉNY

1075 Budapest, Madách I. út 2-6.  
 Tel.: 322-8208 Fax 322-4027  
 E-mail: mmp@hungary.net

# Video CD-készlet

...mert lehet már máshol nem kapható ritkasághoz jutni,  
 ...mert 30-60%-kal olcsóbb az újnál,  
 ...mert a beadott CD-k 90%-a elkel,  
 ...mert az eladó kötheti ki az eladási árat.

1114 Budapest, Bartók Béla ut. 81.  
 Tel.: 324-0000 / 324-0001 / 324-0003  
 Fax: 324-1130  
 E-mail: comser@datanet.hu



# CD-ROM

**MIÉRT PONT MP Mert a használt CD nem kopott CD!**

...mert lehet már máshol nem kapható ritkasághoz jutni,  
 ...mert 30-60%-kal olcsóbb az újnál,  
 ...mert a beadott CD-k 90%-a elkel,  
 ...mert az eladó kötheti ki az eladási árat.

Minden **CD-t** átveszünk

Készpénzt vagy bizonyítványt

**MIÉRT ELŐNYÖS A KLUBTAGSÁG?**

...mert 7 napig otthon tesztelheti a választott CD-t  
 ...mert az otthoni kiszállításnál csak 7,5% foglalatot kell letenni,  
 ...mert 10-50%-kal alacsonyabbak az árak,  
 ...mert minden hónapban klubnap, sok meglepetéssel,  
 ...mert ingyenes tájékoztatót kap a kínálatról,  
 ...mert ha ketten együtt lesznek tagok, klubtagságihoz féláron jutnak.



Budapest VI., Vörösmarty u. 58/a.  
 /közel a Nyugati p.u.-hoz/ Tel: 302-5172

**Blue Byte Játékunk nyertesei:**  
 Botos Bálint, Bp. XI.  
 Kohn Gábor, Dombóvár  
 Fritz László, Nagymaros  
 Archimedian Dynasty ajándékainkat postán küldjük el. Gratulálunk!

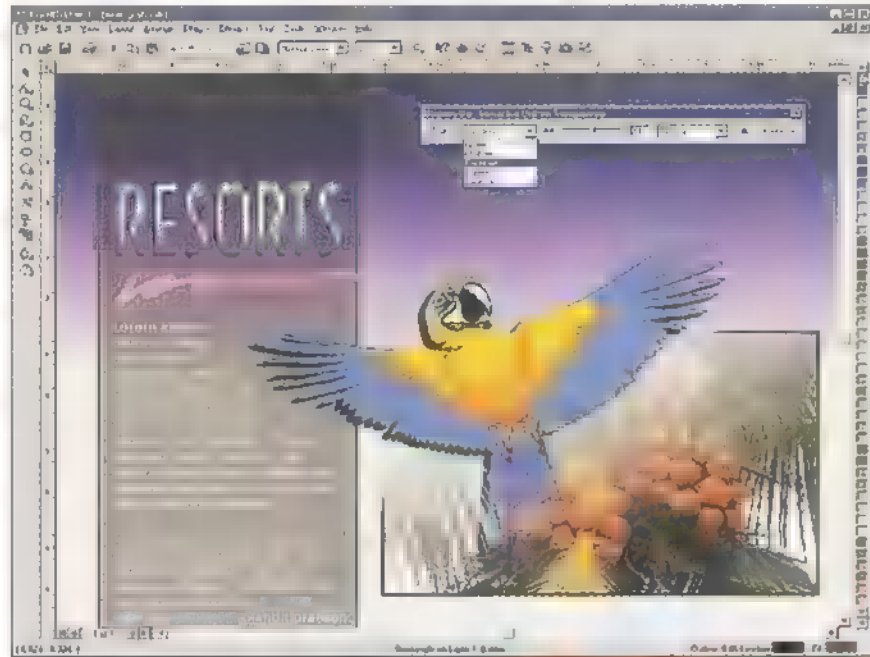


# M VÍZÉLY

# COREL DRAW 7

Hosszú-hosszú várakozás után, '96 decemberében megjelent a CorelDRAW 7. A szokásos nyári eleji bemutatkozás igen csak ki-

irat szerint szüksége van egy Pentium 60-asra, 16 MB RAM-ra, kétszeres sebességű CD-olvasóra és csak a DRAW telepítéséhez 40 MB üres winchesterre (plusz eger vagy digi tábla, plusz Windows 95 vagy NT 4.0).

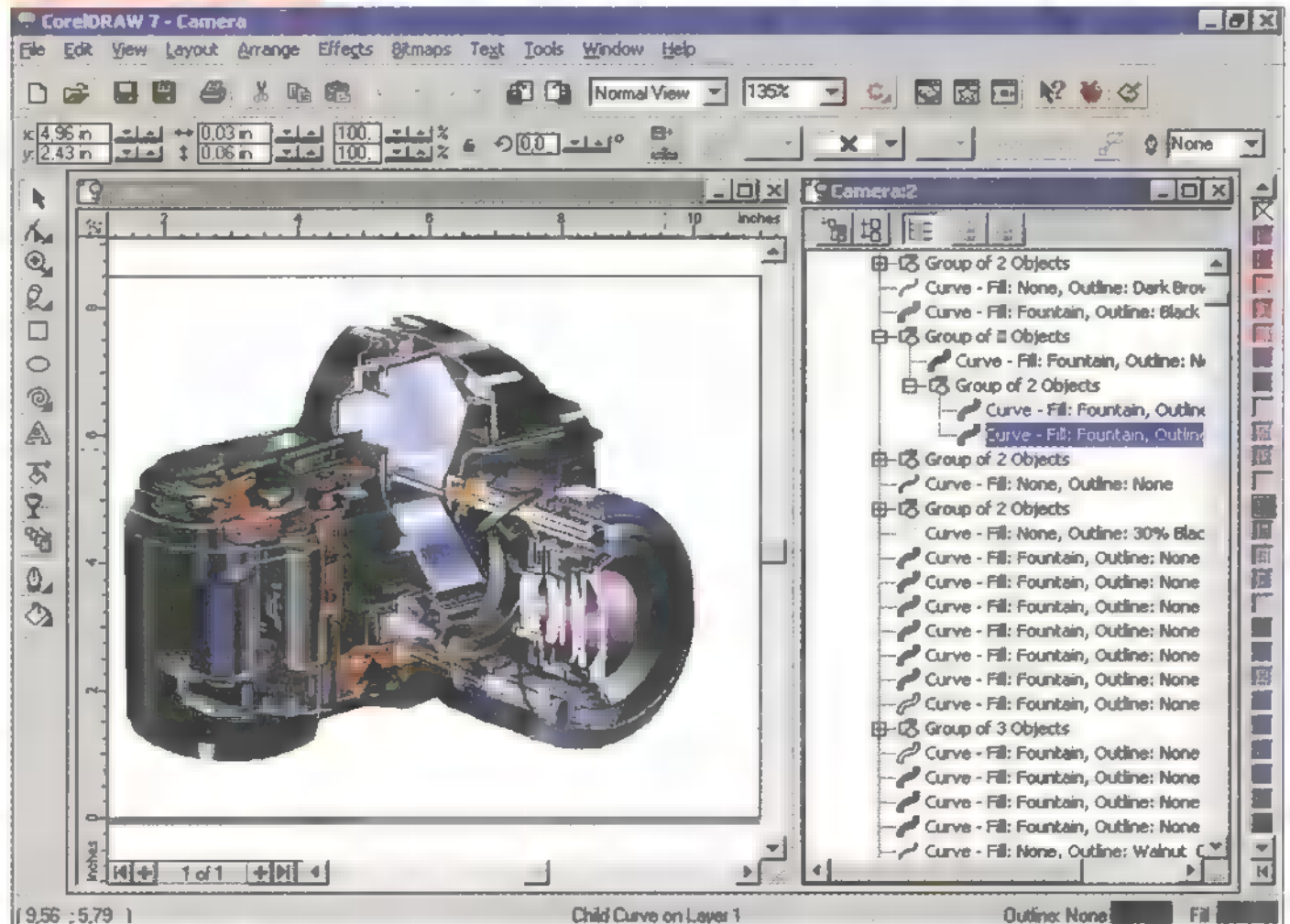


De ha használni is szeretné valaki, akkor jó ha van alá egy Pentium 120-as, 32 MB RAM, kb. 300 MB üres hely winchesteren és egy olyan grafikus kártya, amelyik nem csak gyors, de 1024x768-as felbontásnál is legalább 64k szint meg tud jeleníteni. (Azt azért hozzá kell tennem, hogy a programok elfutnak, akárrom mondani elcammognak egy 486DX2/66-oson, 8MB RAM-mal is.)

tolódott, ami több tényezőnek is köszönhető. Ezek közül csak egy, hogy ■ kanadai céget „kicsit” elfoglalta a nemrégén vásárolt WordPerfect pátyolgatása. De – remélhetőleg – a legfőbb ok mégiscsak az volt, hogy az új CorelDRAW alapos tesztelésen esett át.

A hírek szerint az első tesztelhető példányok már '96 januárjában megjelentek és a Corel, eltérően az eddigi gyakorlattól, nem csak belsősökkel „nyúzatta” meg ■ programot, hanem Interneten toborzott tesztelők is „besegítettek”. Ilyen külsős volt például TRf is, így már kora ősszel pillantást vehettünk ■ korai bétákra. Ezek és a közben innen-onnan szállingózó hírek alapján sejteni lehetett, hogy nagyobb lesz ■ lépés a hatról a hétre, mint amilyen volt ötről a hatra.

Amit ezenkívül még tudunk, hogy – ahogyan az már jóval korábban is sejthető volt – a CorelDRAW 7-nek sokkal nagyobb az étvágya, mint elődjének. A program dobozán található fel-

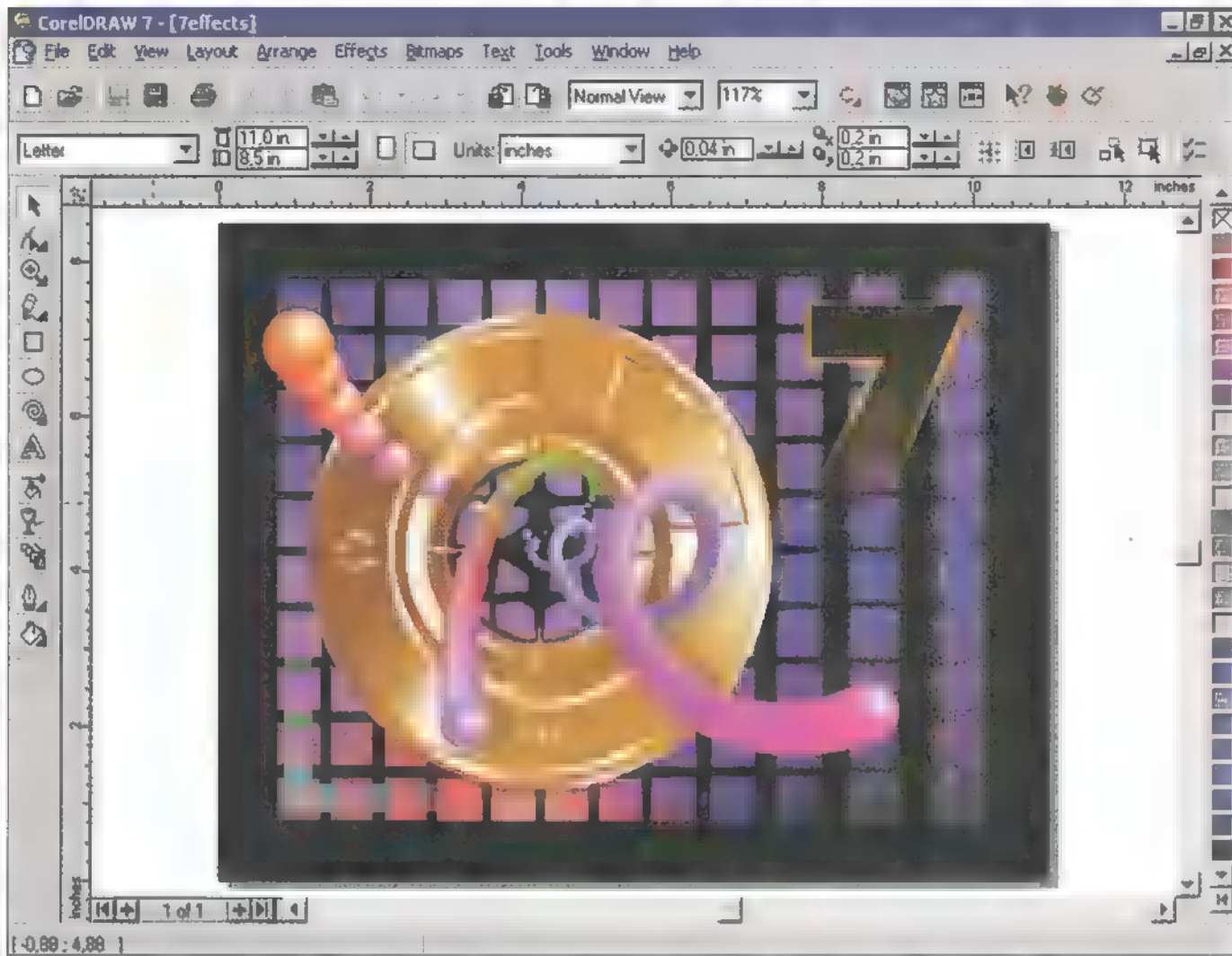


A majd' egy órás telepítés (120-as Pentium, 32 MB RAM, 8x-os CD olvasó) alatt kezdtem egy kicsit izgulni, hogy vajon a program is ilyen lassú lett-e, de ez a félelmem már az első próbák után eloszlott. A CorelDRAW 7 ugyanis érezhetően és mérhetően gyorsabb. Mérhetőség alatt azt értem, hogy egyes műveleteket (betöltés, elmentés, import, export, újrarajzolás, effektusok stb.) azonos gépen, azonos beállítások mellett végrehajtvá

CorelDRAW 5-ben, 6-ban és 7-ben, ez utóbbi sokkal jobb (30-70%) eredményeket produkált, mint elődei. Sőt, a mostani verzió még négyszer nagyobb lépésszám mellett is gyorsabban végez a színátmenetes kifestésekkel. De nem csak a program gyorsulásának köszönhető, hogy gyorsabb lett ■ munka ■ CorelDRAW 7-tel, hanem sok kisebb-nagyobb újdonságnak, változásnak.

Egyik ilyen újdonság ■ CorelXARA-ból ismerős Property Bar. Ezen az eszközsávon ugyanis mindig azok és csak azok a szerszámok jelennek meg, amelyekre éppen szükségünk van, így sok felesleges keresgéléstől kímél meg bennünket. Ha például egy objektum nincs kijelölve, akkor a Property Bar segítségével megváltoztathatjuk ■ lap méretét, orientációját, a használt mértékegységet, ■ „lökdösés” (a nyilak hatására történő elmozdulás) nagyságát, a duplikáláskor és klónozáskor kívánt eltolást, a segédrácshoz, -vonalhoz, objektumokhoz való „tapadást”, illetve egy gombnyomással a Tools Options menüben találjuk magunkat. De ha kiválasztunk mondjuk egy ellipszist vagy egy kört,

akkor a Property Bar máris megváltozik, és immáron a rajzelem pozíciójának, méretének, elforgatásának jellegének (ellipszis, ellipszis cikk, ellipszis ív), kezdő- és végzőgének paramétereit tudjuk megadni, megváltoztatni, esetleg tükrözhetjük, a rétegen belül legfölülre vagy legalulra helyezhetjük, átalakíthatjuk görbéké.



Főképp „lassabb” gépeken (486, Pentium 60 stb.) vagy sok rajzelemből álló dokumentumnál jelenthet további gyorsítási lehetőséget az 5, azaz öt különböző megjelenítési mód. Eddig ugyebár kettő ilyenünk volt: a drótvázás és ■ normál. A három újabb: a drótvázásnál is egyszerűbb, ám gyorsabb ■ *Simple Wireframe*, a kettő közötti *Draft View* (egyszerűsített kifestések, bitmap megjelenítés) és ■ „csúcscsúper”, dupla-mintavételezett, elsimított, ám a normálisnál kb. háromszor lassabb *Enhanced View* (ez utóbbit külön engedélyeztetni kell a *Tools Options* menü *Display* lapján).

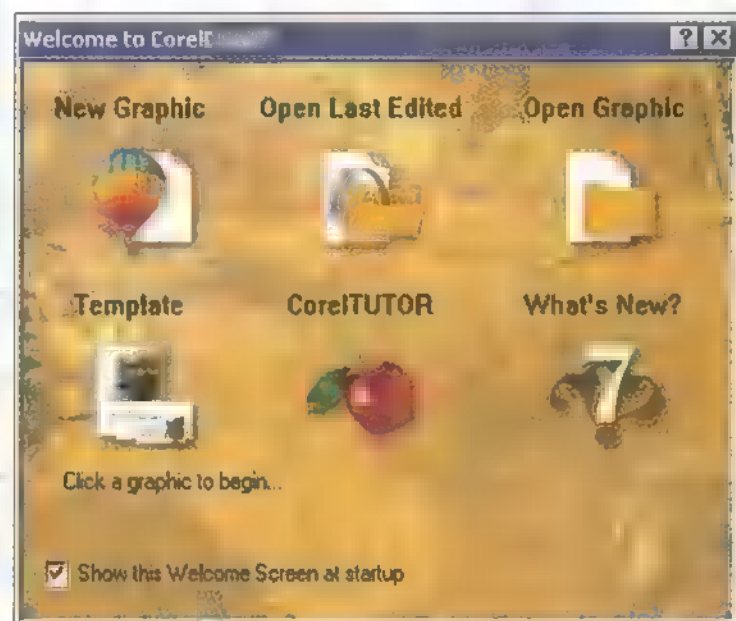
Szintén ■ XARA-ból ismerős a DRAW 7-ben színtípusoknak keresztelt újdonság. Ez azt takarja, hogy egy-egy színhez különböző árnyalatokat rendelhetünk, amelyek az eredeti szín módosítását híven követik. Így, ha – már eleve előre gondolkodva – ilyen generált árnyalatokkal dolgozunk egy rajzon, akkor ■ későbbiekben nem okozhat problémát egy-egy objektum (például egy asztal, egy fal vagy egy autó) átszínezése, még akkor sem, ha az adott tárgy esetleg több tucat rajzelemből áll is.

Hasonlóan komoly problémát jelenthet egy több száz, esetleg több ezer rajzelemet tartalmazó grafikában megtalálni azt az egyet-kettőt, amelyekre éppen szükségünk van. Főleg akkor, ha az adott rajzelem esetleg része egy csoportnak vagy többszörösen egymásba ágyazott „csoporthalmaznak”.

Pontosabban probléma volt eddig. A CorelDRAW 7-ben ugyanis segítségül hívhatjuk a kereső varázslót, amelynek megadva a keresett rajzelem (rajzelemek) egyes paramétereit – típus, kifestés, körvonal stb. – kikeresi azt (azokat) ■ rajzon, sőt ha kívánjuk, még ki is bontja (öket) a csomagból. Ha pedig nem csak megkeresni akartuk, hanem valamely paraméterét megváltoztatni ezeknek ■ rajzelemeknek, akkor ■ szükséges adatokat megadva, az egészet rábízhatjuk ■ cserévarázslóra.

Objektum, objektumok keresésére, de nem csak arra, szolgál az *Object Manager* is. Ebben a külön megjelenő ablakban megtaláljuk rajzunk valamennyi elemét, oldalanként, rétegenként és csoportonként rendszerezve. Az egyes rajzelemeknek és az egyes csoportoknak akár nevet is adhatunk, így még egyszerűbb lesz a keresés ■ dzsumbujban.

A CorelDRAW-ba ugyan a kezdetektől be lehetett tölteni bittérképeket is, de a program jellegénél fogva



sóhasem volt túl egyszerű velük a munka. A hármas vagy még inkább a négyes verzió óta ugyan valamit javult ■ helyzet, sőt a 6-osban már megjelent egy *Bitmap Color Mask*, de még mindig nem volt az igazi. A CorelDRAW 7 sem lett vektorgrafikus és pixelgrafikus rajzoló, de elmondhatjuk, hogy ismét komoly előrelépés történt. Megjelent egy *Bitmap* menüpont a főmenüben és ezen keresztül sok-sok műveletet és effektust (Photoshop kompatibilis plug-ineket) érhetünk el. Sőt, *Convert to Bitmap* funkcióval ■ kijelölt vektorgrafikus elemekből általunk kiválasztott felbontású és színmélységű bitmapeket készíthetünk. Így az elkészült képeken, képrészleteken ugyanazokat az effektusokat használhatjuk, mint amelyeket ■ bitmapeknél már régóta. (Azért csak az elkészülteken, mert utólag már trace-eléssel nyerhetjük vissza a vektorgrafikus elemeket.)

Amit még fontos megemlíteni ■ sok-sok újdonság közül, az a XARA-ból ismerős rengeteg drag-and-drop, illetve click-and-drag lehetőség. Drag-and-drop módon ugyanis átszínezhetjük bármelyik – tehát nem csak a kijelölt – rajzelemet, esetleg annak körvonalát. De a megfelelő interaktív eszközt kiválasztva click-and-drag módszerrel közvetlenül a rajzon adhatjuk meg, majd drag-and-drop módszerrel változtathatjuk meg ■ színátmenetes kifestés irányát, annak határ és köztes színeit, a rajzelemek átlátszóságát (immáron változó átlátszóságot is) vagy készíthetünk áttűnést két objektum között.

Összegzésként elmondható, hogy ■ CorelDRAW 7 gyorsabb és használhatóbb, mint bármelyik elődje, és rengeteg objektív és szubjektív érvelést lehet felsorakoztatni amellyel, hogy miért is érdemes átállni ■ 6-osról vagy ■ még régebbi verziókról. A váltás ellen mindössze két dolog szólhat: az upgrade kb. 50-60.000 Ft-os ára, illetve a 3.1-es Windowst használóknak, hogy a CorelDRAW 7 csak Windows 95-ön vagy NT 4.0-án fut.

Giraffe



Szereld magad!

Memória

Kábelezés

# VÍZÉLY HÁZI BARKÁCS



A rovatban azoknak kívánunk tanácsokat, segítséget nyújtani, akik már valamennyire gyakorlottak a számítógép szerelésében. Gyakorlat, és megfelelő ismeretanyag hiányában nem szabad szerelésbe kezdeni, erre kötelességünk mindenkit figyelmeztetni. **Nem lehet újságcikkben számítógép szerelőt képezni, így a szerelés közben elkövetett hibákból eredő károkért nem vállalhatjuk a felelősséget. A gépben történő szakszerűtlen turkálás pedig káros hatással lehet a számítógép egészségére és a tulajdonos pénztárcájára.**

**A** múlt alkalommal a processzorral ellátott, beállított alaplapon szerelésével fejeztük be, ígéretem szerint most következnek a csatlakozók bekötései. A következőkben leírtak a hagyományos alaplapok és házak esetében érvényesek, az ATX szabványnak megfelelő alkatrészeknél ez eltérő lehet, az ilyen kütyük ismertetése a későbbiekben várható.

Amikor az alaplap már be van szerelve a házba, némely baby háztípusnál már ekkor kellemetlenségek támadhatnak. Előfordul ugyanis, hogy a fizikai méreteit tekintve nagy alaplapok tápellátás csatlakozója és/vagy memória bankjai a tápegység alá kerülnek és csak polipkar hajlékonyságú ujjakkal lehetne hozzáférni. A problémára a tápegység átmeneti kiszerelese kínál megoldást, a tartócsavarok eltávolítása után a tápegység kiemelhető a helyéről, így hozzáférhetővé válnak a memória bankok és a tápcsatlakozó.

Alaplap és processzorfüggő a memóriabankok száma és kezelése. Van azonban néhány jellemző – egy-két kivétellel – ami általánosan igaz. Ma már csak használtcikkeshöz lehet találkozni olyan

alaplappal, ami képes fogadni a régi 8/9 bites (rövid) memóriamodult, beszerelése alig különbözik a „divatos” 72 csatlakozójú 32/36 bites típustól.

A 486-os processzor 32 bites adatbusszal kezeli a memóriát, s egy bank egy foglalatból áll – ebből általában négy van az alaplapon. A régi típusú (8/9 bites) memóriák esetében a bank mérete négy foglalat. Amennyiben csak ilyen memória található az alaplapon, akkor mindössze két bankkal találkozunk, kevert típus fogadására képes alaplap esetében egy bank régi és két 32/36 bites foglalat leledzik. A Pentium proci már 64 bites adatbusz járatot tart fenn a memóriával, így párosával kell feltölteni a foglalatokat (két csatlakozó egy bank). Általában itt is négy található, vagyis két bank, bár június környékén láttam egy GigaByte lapot, amin három volt.

Az eddig „banknak” nevezett valami szerepel az alaplap leírásokban, ott található meg az is, hogy milyen sorrendben kell feltölteni őket. A jelölések általánosan BANK0, BANK1 stb., a sorszám legtöbbször belülről kifelé haladva növekszik, feltölteni is hasonlóképpen kell a legkisebb számútól indulva. Amennyiben több csatlakozóból áll egy bank, csak akkor veszi észre a gép a benne lévő memóriát, ha teljes egészében fel van töltve és csak azonos méretű és típusú memória modulok vannak benne.



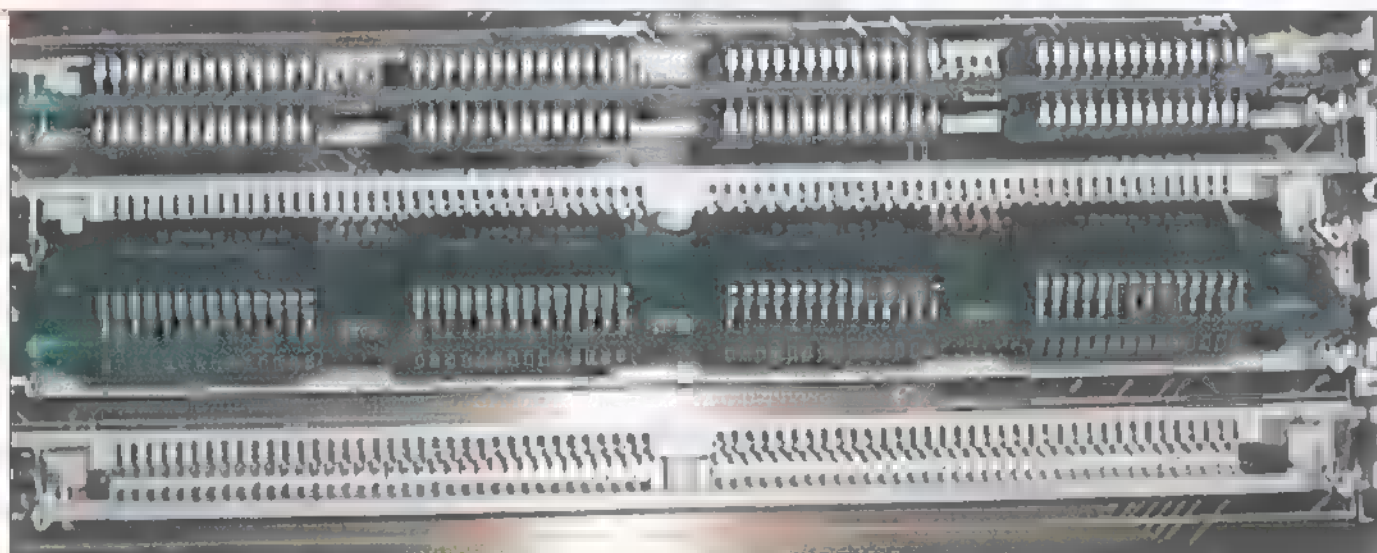
A memóriamodulok harmadik meghatározó paramétere (a méret és típus mellett) a sebesség. Egy bankban lehetőség szerint csak azonos sebességű (általában 60-70ns) modulokat szabad használni, ellenkező esetben a legváltozatosabb hibák jelentkezhetnek: nem indul a gép, programok véletlenszerű hibaüzenetekkel elszállnak... Amennyiben több bank is feltöltésre kerül, akkor a lassabb memóriát célszerű a hátsóba (magasabb sorszámúba) helyezni. EDO RAM használata esetén az alaplapon múlik, hogy felismeri-e vegyesen, és melyik típust kell előre tenni.

A modult ferdén kell a foglalatba helyezni, majd óvatosan nyomva a csatlakozósor irányába függőleges állásba billenteni, ekkor a foglalat két oldalán lévő pöckök a nyak két felső sarkában lévő furatba akadnak, leszorítva a modult a foglalatba. A memóriamodult csak egyféleképpen lehet a foglalatba pattintani, a 9 bites típusnál ezt a RAM modul egyik oldalán lévő, a 36 bites SIMM-ek



esetében az oldalt és csatlakozósor közepe táján elhelyezett bevágással egyértelműsítették. A foglalat, bár ránézésre szimmetrikus, az egyik oldalon rendelkezik egy alsó peremmel, amennyiben a memória bevágása a másik oldalhoz kerülne, a foglalat szélein kissé túllóg a modul. A 36 bites modulok középső bevágása sem pontosan középen helyezkedik el, így ha fordítva kísérel meg valaki a beszerelést, a modul billegni fog a foglalat kiemelkedésén. Ezeknek az apró trükköknek hála a modult nem lehet rosszul betenni, kivéve azt az extrém esetet, ha valaki egy türeszelővel „kijavítja a nyak hibáit” – sajnos találkoztam már ilyenekkel is. Amint a memória is bekerült az alaplapba, nincs más hátra, mint a kábelezés.

A tápcsatlakozó két részből tevődik össze, mivel így könnyebben kezelhető az a vezetékcsomagtartó, amire szükség van. A szép, színes vezetékeket azonban nem lehet véletlenszerű sorrendben rádugni a foglalatra. Mindkét alaplapi tápcsatlakozón találhatóak fekete vezetékek, még hozzá egymás mellett a csatlakozó fej egyik szélén. Helyes bekötés esetén a csatlakozókon található fekete kábelek egymás mellett vannak az alaplapi tápcsatlakozó közepén. Figyelem! Könnyű fordítva csatlakoztatni a tápellátást! Hibás csatlakozás esetén a számítógép nem indul el, s bár elméletileg nem történhet baja semminek,



gondatlanul tervezett alaplap és/vagy tápegység esetén előfordulhat, hogy valami végérvényesen tönkremegy. A memória behelyezése és a tápcsatlakozó bekötése után, a kiemelt tápegység már visszaköthető.

A ház elején található kezelőszervek bekötése, egy kivétellel, az alaplapra történik. A kivétel a főkapcsoló, az ugyanis a tápegységet vezérli, így oda is van bekötve. A frissen vásárolt házaknál ez már gyárilag megtörtént, amennyiben nem (vagy tápegységet kellett cserélni), a bekötéshez a tápon lévő felirat ad útmutatót. Az összes egyéb dolog (lámpa, gomb, kulcs), egy jumperszerű csat-

lakozóval van ellátva. Az alaplap leírásában pontosan le van fektetve, hogy melyik csatlakozóra kell a vezeték rádugni. A ledek esetében általában a színes (nem fekete, nem fehér) kábel kerül pozitív pólusra, ám az is lehet, hogy pont fordítva sikerült a gyárban a vezeték felforrasztani, Taiwan már csak ilyen.

A házon lévő Reset kapcsoló bekötése igen egyszerű, hiszen itt nem számít a polaritás, és a csatlakozó pont olyan széles, mint a fej. A Turbo kapcsoló esetében kissé bonyolultabb helyzet, csatlakozó ugyanis két tűs-kéből áll, míg fej háromból. Bekötésnél azonban nincs különösebb probléma, a vezeték felhelyezésétől csak az változik, hogy a kapcsoló benyomott vagy kiengedett helyzetében van bekapcsolva turbo funkció, illetve,

ha kijelző a kapcsolóra van kötve, akkor össze kell hangolni a turbo valódi állásával. Pentium alaplapok némelyikénél nincs turbo állítási lehetőségünk, a kapcsoló és led szabadon használható más célokra (pl.: kiegészítő ventilátor vagy kólaautomata).

A HDD és Turbo ledeknél lényeges a polaritás, hiszen lámpa csak akkor ég, ha jó irányba folyik rajta az áram, de ha véletlenül fordítva sikerül rádugni a csatlakozóra, akkor sincs baj (led dióda élettartama elméletileg végtelen, és a fordított bekötés sem árt neki). Régebbi típusú gépek esetében, ahol lemezvezérlés még nem az alaplapra volt integrálva, a HDD led csatlakozó sem található meg, ebben az esetben az IDE vezérlő kártyán bujkál valahol. Ha Pentiumunkon amúgy sincs turbo jumper, a ledet kiválóan használhatjuk mondjuk a SCSI HDD „lámpásaként”.

Az általánosan elterjedt házaknál a kijelző két érték megje-

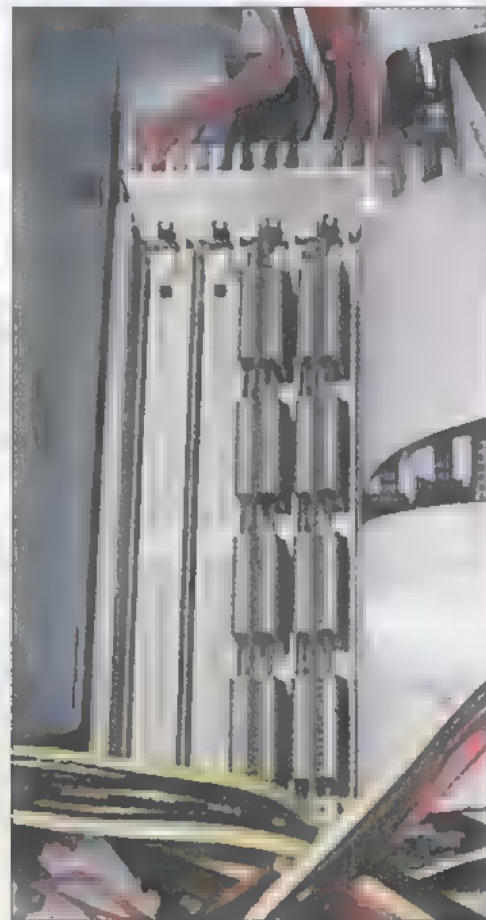
lenítésére képes, ezeket kijelző nyakján nagy mennyiségű jumper segítségével lehet beállítani (a házhoz mellékelnek leírást, ez meglehetősen bonyolult, de kísérletezgetéssel hamar rá lehet jönni). Léteznek ugyan a valós értéket mérő, és más funkciókat is ellátó kijelzővel szerelt házak, de ilyenekkel szinte kizárólag neves gyártók, igen izmos, server gépeiben lehet találkozni. A Power led és kulcs csatlakozója általában egymás mellett leledzik az alaplapon. Az öt tűske hosszúságú csatlakozó első három tagja a kulcs, a maradék kettő power led csatlakozója, kivéve, ha fordítva van – nézd meg az alaplapod leírását. A kulcs (már ha van a házon) csatlakozójának bekötése tetszőleges, viszont a power led polaritására ügyelni kell.

A házban található PC speaker nevű „hifi-stereo” zajkeltő eszköz bekötése is igen egyszerű, a négyágú csatlakozóra kell a hasonló fejet feltenni. Bekötése már csak azért is lényeges, mert a BIOS ezen keresztül közölhet bootolás közben történő hibára utaló jelzéseket egy-egy rövid pittyegés formájában.

A következő alkalommal már a bekapcsolás végső előkészületei, a kártyák betűfködése kerül sorra.

Schuerue

E-Mail: Schuerue@idg.hu



**SPIELER KFT.**  
COMPUTER

1094 Ferenc krt. 39.  
Tel/Fax: 216-4175  
vagy 1083 Illés u. 40.  
Tel/Fax: 334-3715

**Gyalog van?**

**Keresse fel Ferenc körúti üzletünket!**

Új üzletünkben ismeretterjesztő, video, oktató CD-k lexikonok, enciklopédiák, szótárak, sikerfilmek és örökzöld játékok nagy választékban!

Vadonatúj:

**Alien Trilogy,  
Dragonheart,  
Iron Man  
Syndicate Wars**

De ehhez hardver is kell!

486-tól Pentium PRO  
200MHz-ig PC-k kivánsága  
szerinti összeállításban,  
72 órán belül,  
két év garanciával !!

**Unod a Red  
Alertet, a FIFA-t,  
a Duke-ot, vagy  
a Quake-et?  
Nem szeretsz  
egyezől játszani?  
Gyere el hozzánk,  
ahol a legújabb játékokkal  
várunk 3 hálózatba kapcsolt  
géppel!**

**TEL: 137-1160**

**VAGY**

**06-20-210-234**

**Címünk: V. ker.,**

**Irányi U. 5.**

Szereld magad!

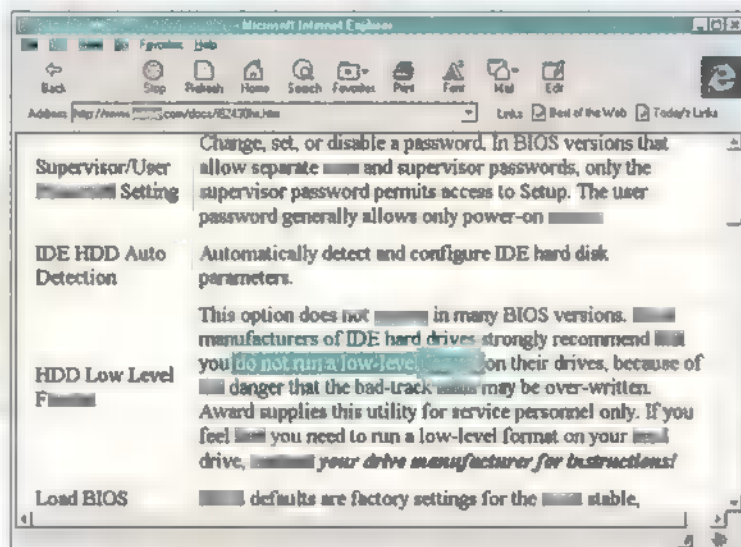
# Vízíztelen Low Level Format

Ha a PC-n belüli barkácsoláshoz szeretnénk tanácsot adni olvasóinknak, akkor felmerül néhány olyan kérdés, amihez helyesebb úgy hozzáállni, hogy mit hogyan NE csináljunk. Az egyik ilyen a sokból a merevlemezek formázása.

A szemfüles felhasználónak bizonyosan feltűnik, ha a gépe BIOS-ában matat, hogy van ott valami „HDD Low Level Format” vagy hasonló tartalmú sor. Ezek után hamarosan ki-kristályosodhat benne a gondolat is, hogy mi csodának mindenféle bootlemezekkel és format programokkal vacakolni, hogyha mindezt BIOS-ból is meg lehet csinálni. A gyanútlan felhasználó ilyenkor böszön nekilát alacsony szinten formázni IDE HDD-jét, és ha peche van, akkor ezzel ki is végzi azt! Akkor mire jó ez az egész alacsonyformázási miskulancia? „Régen”, az XT-k és a 268-os gépek „korában”, még az SCSI/IDE HDD-k egyeduralgódóvá válása előtt, mikor MFM, RLL, esetleg ESDI felületű meghajtókat használtunk, volt rá szükség. Ekkoriban, ha valaki boldogan hazavitte a gigantikusnak számító 5/10/20 MB méretű HDD-jét, akkor egy teljesen nyers meghajtót kapott, amin beszerelés után, mellékelt disk manager programmal azt először alacsony szinten kellett formázni, azaz a meghajtó úgynevezett szervófelületéről kellett átmásolni a szektorhatárokat és sok miegyebet tartalmazó adatokat meghajtó adatfelületére. Csak ezután következhetett „particionálás” és a formattálás. Bizony akkoriban teljesen természetes dolog volt, hogy a meghajtóhoz gyárilag mellékelték a „bad sector”-ok térképét, azaz kaptunk egy listát, hogy a HDD gyárilag hol tartalmaz hibá-

kat. Ezeket hibás „foltokat” pedig kézzel kellett kizárunk a formattálásból. Hej, daliás idők!

A fentiek után joggal merül fel kérdés, hogy akkor minek van mégis benne ez az opció egyes új alaplapok



BIOS-ában, illetve miért káros az alacsonyformázás az IDE meghajtókra. Az első kérdésre az a válasz, hogy őszintén szólva, nem tudom! Talán az, hogy elvben semmi akadálya nincs, hogy egy ilyen, manapság már régi rendszerűnek számító meghajtót egy új gépbe építsünk, bár értelme nem sok van. Képzelnünk el egy Pentium 100-as konfigurációt 20MB olyan HDD-vel, ami lassú és még kézzel kell parkolni. Brrrr...

A második kérdésre már egyszerűbb a válasz. Az IDE/EIDE meghajtóknál azért kifejezetten tilos az alacsony szintű formázás használata, mert egyrészt azoknak nincs „szervófelülete”, illetve azok a paraméterek, amiket a BIOS-ban látni a HDD-ről – fejek, cilinderek, szektorok száma –, egy transzláció eredménye, aminek semmi köze sincs a meghajtó valódi fizikai paramétereire. Ezt a „fordítást” a meghajtó elektronikája végzi el, valódi fizikai adatokat nem kötik az orrunkra. Vannak olyan IDE/EIDE felületű meghajtók, amik egyszerűen figyelmen kívül hagyják az alacsony szintű formázásra kapott utasítást – megvédik magukat – és szépen, „sutyiban” csak egy sima formázást hajtanak ilyenkor végre. Lehetőleg ne azzal próbáljuk lemérni frissen kapott meghajtónk megbízhatóságát,

hogy kibírja avagy sem az alacsony szintű formázást, mert az ilyen módon elrontott egységek javítása vagy nem lesz lehetséges, vagy többre kerül, mint egy új meghajtó megvásárlása. A fentebb említett felületű meghajtóknál az tette szükségessé az alacsony szintű formázást, hogy nem voltak olyan megbízhatóak, hogy ezeket manapság már gyárilag felírt adatokat (pl. szektorhatárok, hibás szektorok elhelyezkedése stb.) a szállítás, raktározás, szerelés közben megőrizték, elképzelhető volt, hogy pl. a meghajtó lemezei elmozdultak egymáshoz képest. Ezért írták fel ezeket az adatokat arra a bizonyos „szervófelületre”, melyről át kellett másoltatni a meghajtó többi lemezére.

Száz szónak is egy a vége: IDE felületű meghajtónkat szigorúan tilos alacsony szinten formázni, mert azzal tönkretethetjük azt! Ha valami zűröd van merevlemezzel, inkább fordulj szakemberhez!

Sam. Joe

(Köszönöm Sándor „SaGa” Gábornak a fenti cikk elkészítéséhez nyújtott segítségét.)

A LEGJOBB...  
 A LEGMENDŐBB HEAVEN...  
 A LEGJOBB...  
**WIZARD 'S**  
 HOGYAN...  
 EGY JÁTÉK...  
 A MEGOLDÁS...  
 MINDEN KEDDEN...  
 A-WIZARD...  
**BUDAPESTEN AZ IRÁNYI UTCÁBAN A FERENCIEK TERÉNÉL, ÉS AZ OKTOGONON**  
 3 ZSETONT ÉR  
**1997. MÁRCIUS 31-IG**  
 HA...  
 A WIZARD...

VÍZÉLY

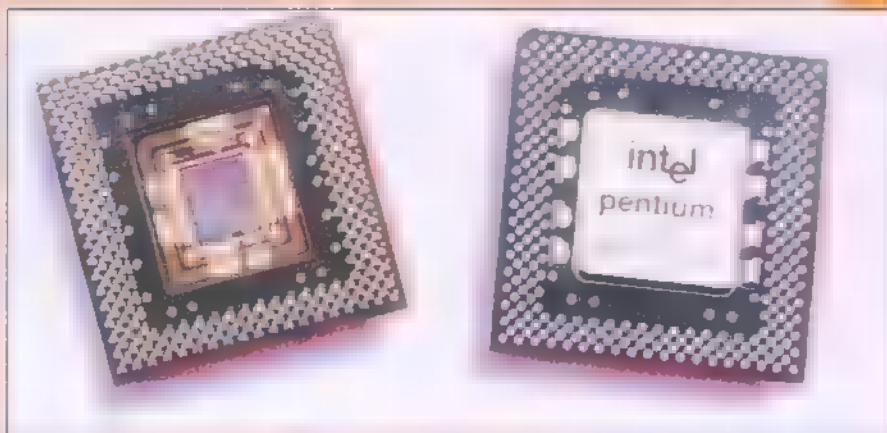
Hardware hírek

# PENTIUM MMX

Egyik szemem sír, a másik meg üvegesen nevet. Végre az igazán nagy hardware-gyártók is felismerni vélik a játékok és a multimédia nélkülözhetetlen mivoltát a PC-s világban, s a sok kínkeserves (és alig sikeres) 3D gyorsító-kártyák után most az Intel vágta nagy fába a fejszét. Csak azért nem felhőtlen az örööm, mert pesszimista szememmel előre „gyomorszorongva” látom, amint a gyengének is alig nevezhető pénztárcájú hazai multimédia-piac tovább növeli elmaradását a PC óriási iramú fejlődésében. Az előrejelzés persze Aigner Szilárd dolga, s bár csak nekem is csak annyira lenne igazam, mint amennyire bejött neki az idej „enyhe” tél.

**A**z Intel január 7-én, a Kempinsky hotelben jelentette be az MMX jelzésű Pentiumok elkészültét. Ez önmagában jó hír, előre mutat egy ígéretes fejlődés irányába. Nem tudni még ugyan, mennyire jön be ez az „úttörő munka”, hiszen jó néhány erős cég (például a Diamond az Edge és a Stealth 3D kártyákkal, a Creative a 3D Blasterrel) próbálkozott már olyan gyorsító kártyákkal, amelyek kifejezetten a játékok számára készültek. Nem mondanám, hogy belebuktak, ám mégsem terjedtek el annyira, hogy szabványként emlegethetnénk, s minden jól felszerelt gépben megtalálnánk őket.

Az Intel nem kis gyártó, mint tudjuk ugyebár, így nagyobb esély van rá, hogy az új processzor-sorozata sikerrel meghódítja világot, s néhány hónap alatt felváltja a hagyományos Pentium processzorokat. Persze



ők nem kifejezetten a multimédiát vagy a játékokat jelölik meg elsődleges célként, inkább olyan a „magas átviteli sebességű kommunikációs alkalmazásokra” gondolnak, mint a videotelefonok, meg efféle baromi izgalmas dolgok.

Az MMX technológia alapvetően három újdonságot tartalmaz: 57 új utasítást (elsősorban a grafika- és a hangkezelés területén), megduplázott, 32 KB méretű cache-t és a SIMD (Single Instruction Multiple Data) nevű eljárást, amely alaposan felgyorsítja a feldolgozási ciklusokat: egy művelet egyszerre több adattal is elvégezhető. Ezt a új, 64 bites regiszter segíti. Megnyugtatók mindenkit, az architektúra – az Intel állítása szerint – teljesen kompatibilis a régebbi processzorokéval, tehát az eddigi programok tökéletesen működnek majd az MMX procikkal is.

A teljesítménynövekedést vizsgálva, a nem MMX-re optimalizált softwarek esetében – amelyek nem használják ki a proci adta lehetőségeket – 10-15 százalékos javulást ígérnek az Intel szakemberei, amely a kétszeres cache méretből adódik (az IDG tesztlabor ennél egy kicsit kevesebbet mért). Az MMX technológiára épülő programok több mint 60 százalékos gyorsulással kecsegtetnek, természetesen elsősorban az audio, a video és a 3D területén. Ezekből egyelőre még kevés van, de olyan cégek dolgoznak már rajta, mint az Adobe, Ubi Soft, Dorling Kindersley és a Mindscape.

Fontos kérdés, hogy milyen gépbe építhetők? Elméletileg bármelyik, mostanság kapható alaplap képes a fogadásukra, a lényeg, hogy tudjon 2,8 Voltot szolgáltatni. Erre ma viszonylag kevés

tajvani alaplap képes, ezekre gondolva, az Intel Overdrive formában is elkészíti a processzort, amelyet az év első felére ígérnek.

Külön processzor készül a hordozható gépekbe, ahol az alaplapnak 2,45 Voltot kell szolgáltatnia.

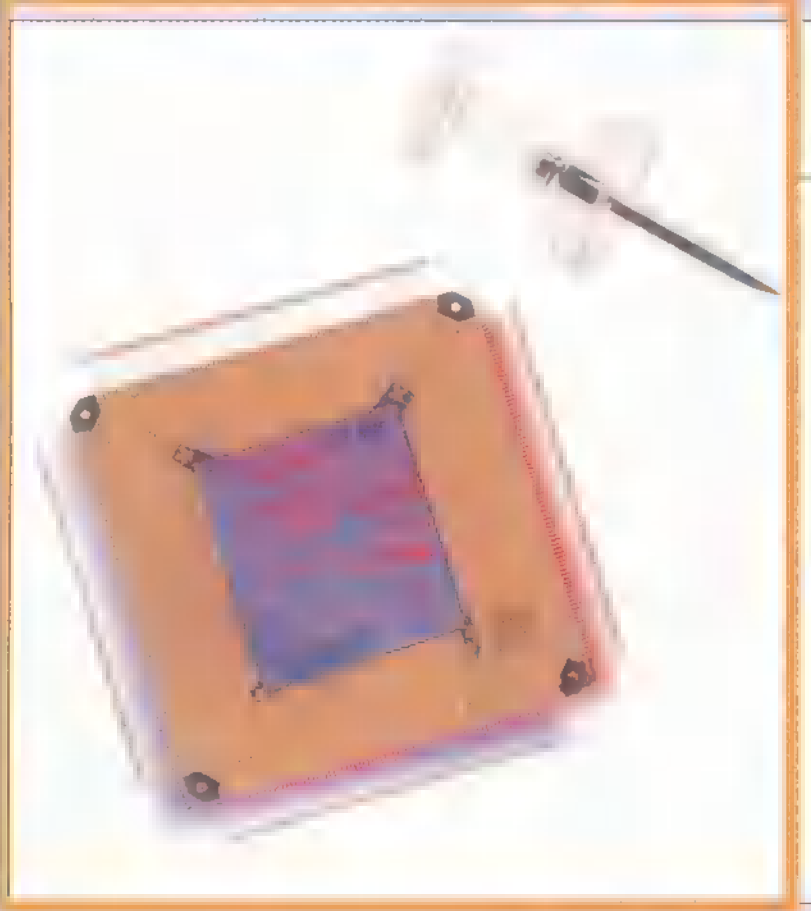
A Pentium MMX jelenleg kétféle, 166 és 200 megahertzes változatban kerül forgalomba. Áruk ma még meglehetősen izmos, ezer darabos megrendelés esetén 400,

illetve 550 dollár. Persze ez a csoda sem tart tovább három napnál! Ha bejön az Intel számítása, és tényleg elfogadja a multimédia piac, akkor egy éven belül alkalmazások százai készülnek rá, így te sem kerülheted el sorsodat – feltéve, ha egy jót akarsz játszani, dögös zenét akarsz kicsikarni



a régi Sound Blasterből, vagy esetleg képekkel dolgozol. A sajtótájékoztatón megcsodált és kipróbált alkalmazások tetszetősek, a bemutatott, mért eredmények lenyűgözők, s ha minden úgy igaz, ahogy a „beetetésen” láttuk, már csak az árzuhanást szeretném látni. Ha további mézes-madzagra vagy kíváncsi, bandukolj el az Interneten a <http://mmx.com>, vagy a <http://www.intel.com>-ra, most minden az MMX-ről szól.

Mr. Chaos



# VÍZÉLY

## 3D Studio Max

# 3D Studio

Előző számunkban Inverse Kinematics ígéretével búcsúztunk. Hát tessék, itt van! Vizsgáljuk meg, hogy a 3D Studio MAX esetében ez mit is jelent? Először is, mit jelent az, hogy Inverse Kinematics (eztán már csak IK-nak fogjuk nevezni a dolgot a tömörség kedvéért). Az IK jelentésének magyarázatához nézzük meg, hogyan is építenék fel egy robot kart, majd hogyan tudjuk azt megmozgatni, illetve az egyes lehetőségek közül, melyik az, amelyik gyorsabban eredményhez vezet? Előbb azonban vadkacsa lövészetre invitáltunk mindenkit, irány a nádas, és pufogtassunk néhányat a „kacsákra”!

**N**em igazán tudom, de azt hiszem a vadkacsa szezon most éppen szünetel.

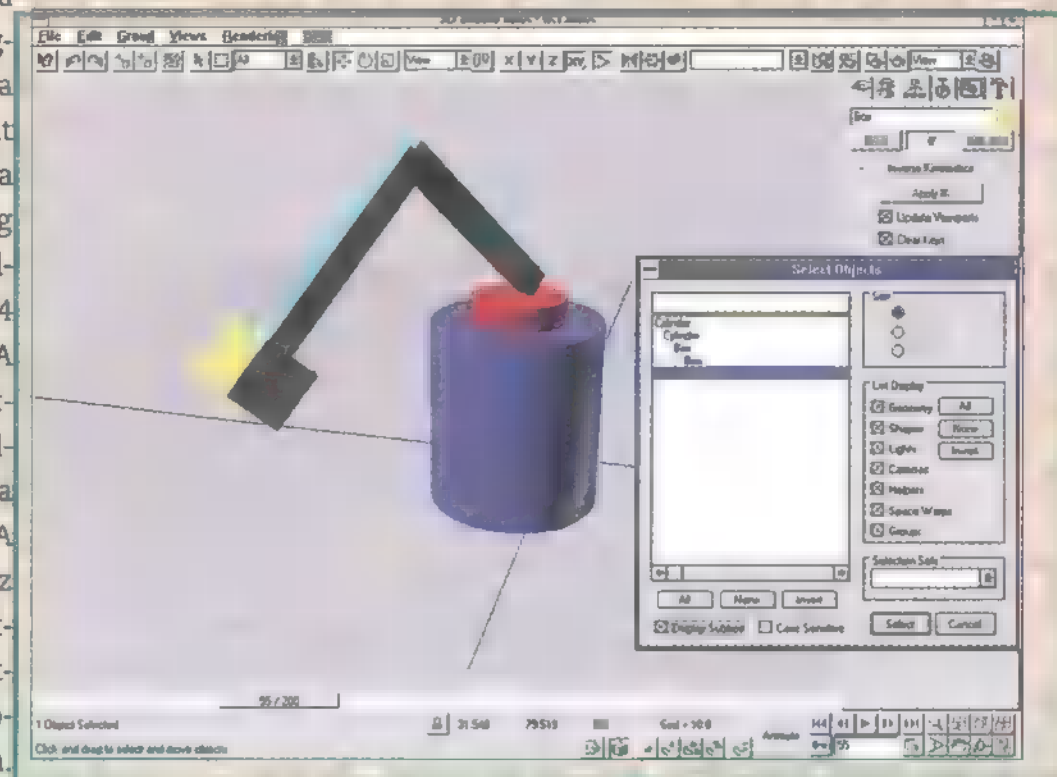
A vadász kalandok viszont szezon függetlenek. „Mikor a múltkor vadászni voltam...” – kezdődhetne a történet így is. Kedvenc állatunk a kacska, mert az már minden 3D Studio-val foglalkozónak a könyökén jön ki. Revans következik, lőfegyverrel. Készítsünk egy tucat puskát, illetve csak egyet. Akinek sok ideje van az cizellálhatja is, egyszerűbb esetet tekintve egy

csőből és egy puskatusra emlékeztető valami is megteszi, a tust kapcsoljuk a csőhöz, ne kelljen mindent külön mozgatni. A puská megvan, a kacska pedig szinte mindenhol megtalálható, ahol a 3D Studio R4 vagy MAX előfordul. (A MAX-ban gearduck.max-ént szerepel körettel!) Célzás: több módja is van a vadkacsa lövészetnek. A puskát célra kell tartson. Ez a következő módon lehetséges. Saját magunk állítjuk be, hogy a fegyver csőve kacsára szegeződjön.

A szegeződésről pedig egy funkció jut eszünkbe: Look At.

A Motion/Assign Controller/Transform-ot választjuk ki, miután a fegyver csővével is megtettük már ugyanezt. A Transform feletti ikonra kattintva a kinyíló ablakból a Look At sort választjuk. Ok.

A Pick Target-ra kattintva pedig a kacsát választjuk ki. Remek! Biztosan az ellenkező irányba néz a cső, mint amerre kellene. Sebjaj, a Mirror segítségével – melyet a felső ikonsorban találunk – megmagyarázhatjuk a puskásoknak, hogy merre is nézzen. Ez eddig egy lövés, a további – mondjuk – tizenegyéről a következő módon gondoskodhatunk. Az egész puskát választjuk ki, majd a felső menü sorból az Array ikont, ahol beállíthatjuk, hogy még további 11 darabot akarunk, és azok hogyan helyezkedjenek el. Kész vagyunk a célzással. Az egyes puskákat akár még kézzel is elrendezgethetjük utólag. A



kacska viszont nem menekülhet, mert bárhová is mozdul, 12 puskás szegeződik rá. A további mozi még lehet fokozni a kacsaszétobbantásával és mindenféle hangeffektussal. A kacsákról mára ennyit.

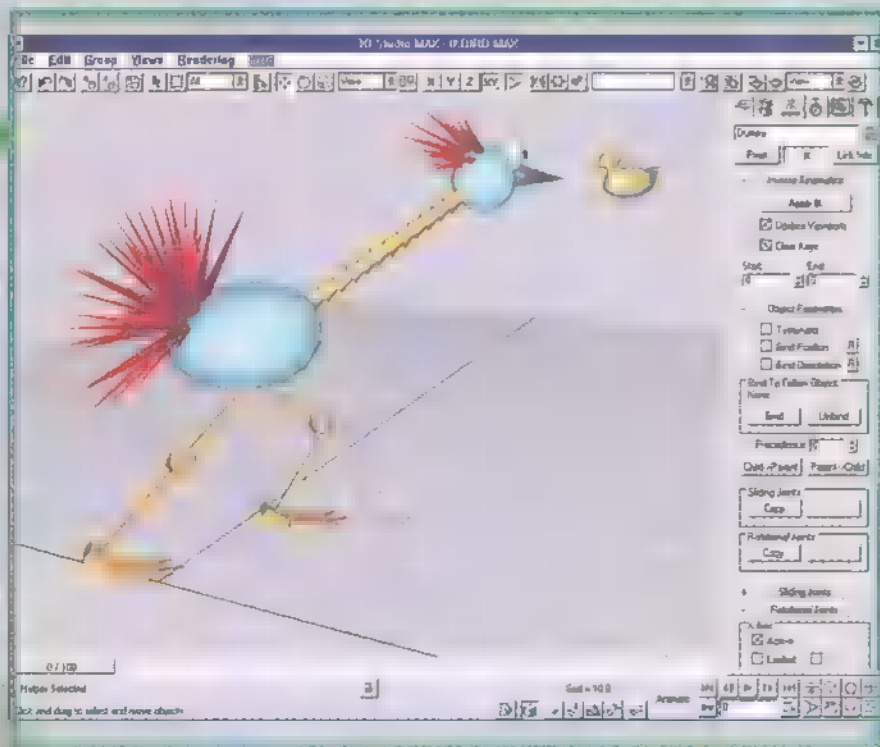
És most lássuk az inverz kinematikát. Robot – nem málenkij, bár lehetne az is, mert egy három részből álló kart hozunk létre. Tegyük fel, hogy nincs semmi lehetőségünk hierarchia létrehozására, sőt

IK kapcsolónk sincs. A helyzet szinte tragikus ilyen spártai körülmények között, hiszen a legegyszerűbb karmozdulatok animálása is a következőképpen nézne ki. Először is a kar rögzítési pontjához legközelebb eső részt kell elmozdítanunk és elfordítanunk. Ezután a következő tagot, majd a harmadikat. Nem egyszerű ilyen módon egy figura megelevenítése. Ezt a módszert van aki Forward Kinematics-nak hívja.

A másik lehetőség, hogy a három elemből álló kart a „kézfaj” elmozdításával mozgatjuk meg, ilyenkor nem nekünk kell a „felkar” és „alkar” megmozgatásával bíbelődni. Most lássuk, hogy ez hogyan lehetséges.

Egy gyors példa erre az IK1.MAX demo file. Betöltés után tegyük aktívá az IK kapcsolót a felső ikonsorban. Ragadjuk meg a kar által fogott dobozt és az történik amit „akarunk”. A dobozt csak a kar által megengedett kényszerpályán mozgathatjuk és a kar összes alkotó elme tudomásul veszi ezt, mind eszerint viselkedik, nincs több elemenkénti mozgatás és forgatás. Ezt nevezzük a 3D Studio MAX-nál IK-nak. Szép, szép, de mi is kell mindehhez?

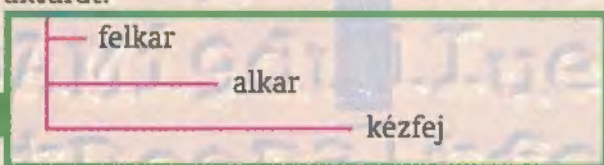
Mindenki tudja, hol a helye – ez a létrehozott elemek csoportjára vonatkozik. A „Select and Link” (felső ikonsor, 4. ikon) segítségével építhetjük fel a logikai struktúrát, a fizikai struktúrának megfelelően. Példánkban szereplő robotkar felsőkarja lesz a logikai struktúra atyja, ezt nevezik szülő, angolul „parent object”-nek. A parenthez





# 3D Max

kapcsolódó másik testet „child”-nak nevezik. A nevek jól mutatják a létrejött viszonyt, ugyanis a „child” testet szabadon mozgathatjuk, egyelőre nincs hatással a „parent” testre. Viszont a „szülő” szabadon rángatja magával gyermekét. A „Select and Link” használatával fel kell építeni a következő struktúrát:



Kattintgatásban ez a következő ügymenetet igényli: (Link kézfej to alkar, Link alkar to felkar). Egyszerű az egész, de csúnyán néz ki leírva. Tegyük is az egészet zárójelek közel

A „Pivot” pontok elhelyezésének is szerepe van. Minden egyes „child” object Pivot pontja a „parent” object-tel való találkozási pontban kell hogy legyen. Az alapértelmezés általában a központi elhelyezését adja a Pivot pontnak minden újonnan létrehozott testnél. A „Pivot” pont helyzetét a következő módon változtathatjuk meg. Először is válasszuk ki azt az objektumot, melynek meg akarjuk változtatni a „Pivot” pontját. A jobb oldali „Hierarchy” panelen válasszuk ki a „PIVOT” részt, alatta pedig az „Adjust Pivot/Affect Pivot Only”-ra kattintsunk. Ekkor megjelenik a kiválasztott objektum Pivot pontja, amit tetszőlegesen módosíthatunk, a „Move” és „Rotate” segítségével. Mindegyik objektumnál a hierarchia láncban a Pivot pont helye-

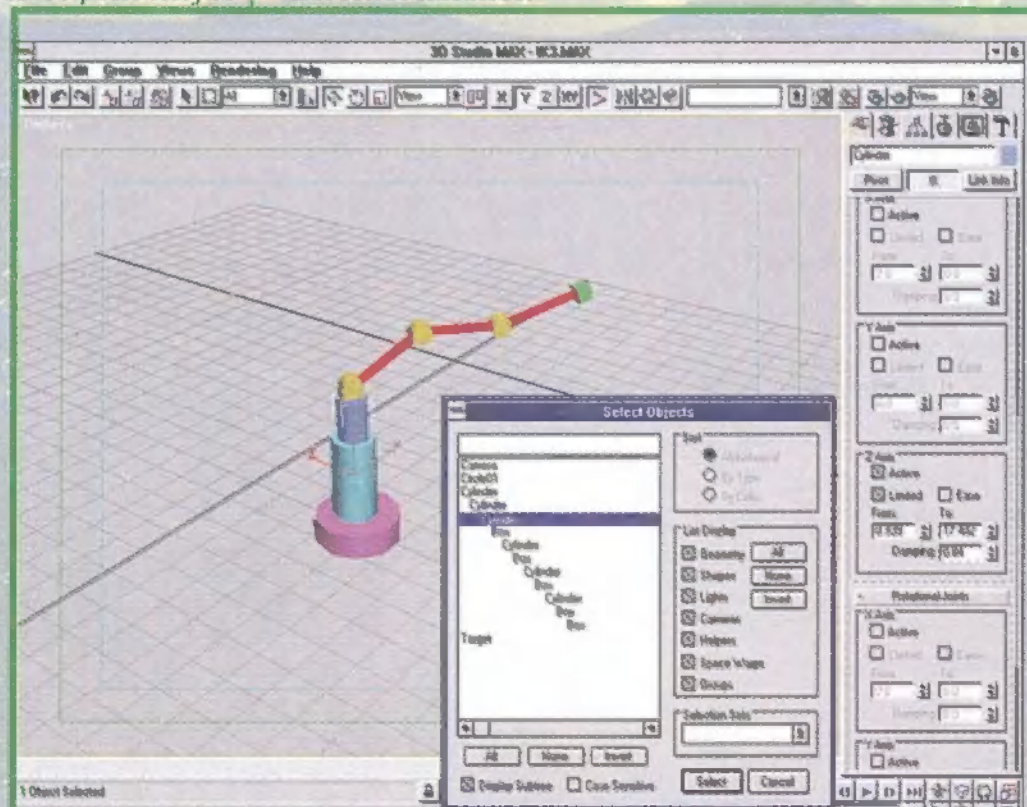
tét a saját „parent”-jével való kapcsolódási ponthoz állítsuk. Lássunk csudát! Az IK bekapcsolása mellett, ha a kézfejet mozgathatjuk, az egész kar úgy viselkedik, mint a nagyok, az egész kar mozog és nincs pepecselés, legfeljebb akkor, ha korlátozni akarjuk a mozgásszabadságát. Erre rengeteg lehetőség van. A (Hierarchy/IK/..) alatt találkozhatunk azokkal a kapcsolókkal, melyek szabályozzák egy testnek a saját szülő objektumával való kapcsolódásának a vi-

selkedését. Ez lehet forgás, mozgás és útvonal menti (Rotational, Sliding, Path Joints) korlátozás. A beállítások másolhatóak egyik objektumról a másikra. A különböző típusú kapcsolódási korlátozásokon belül további, egymástól eltérő lehetőségek vannak, de ezeket ne feleslegessük, mert túl hosszúra nyúlna.

A Rotational, Sliding, Path Joints menünél azt kell tudni, hogy a kitöltetlen rubrikák okoznak korlátozást. Az Ease aktiválásával természetesebbé tehetőek bizonyos organikus formák mozgásai, mivel ezzel a kapcsolóval elérhetjük azt, hogy a szélső helyzeteiben nehezebben mozog, mint az ideális középállásban. A Damping szintén érdekes és hasznosnak tűnő paraméter, ugyanis ennek segítségével érhető el, hogy 0.9-es állásnál, egy három részből álló hidraulikus rendszer teleszkópjának minden része elmozduljon összenyomáskor és ne csak a legelső szakasz (ami egyébként 0 értéknél történne). Kísérletezzünk sokat!

Az egyes csuklópontok további hatásának mértéke a hierarchiában alapértelmezés szerint 0. A (Hierarchy/IK/Object Parameters/Precedence) részben magunk is beállíthatjuk a 0-tól eltérő értéket, a további hatás mértékeként, illetve megadhatjuk, hogy ez a hatás a child objektum vagy a parent objektumok felé csökkenjen végig a hierarchikus lánc mentén.

Egy kis frissítésként itt a következő probléma: hogyan lehet megakadályozni, hogy egy emberi testhez hasonló valaminél, ha az egyik végtagot mozgathatjuk, ne csavarodjon el az egész test. A válasz a Terminating Chains lenne, ami bővebben azt jelenti, hogy a hierarchiára ható erők nem terjednek túl, ugyanolyan mértékben a lezáráson (Terminator), mint e nélkül. Most már tudjuk, a Terminator mindent meggátol. Egy hasonló dolog a „Bindin Objects”, melynek az a szerepe, hogy a földhöz láncolja teremtményeinket, ne szaladjanak a világban a legkisebb hatásra is. Többféle ilyen rögzítés van, sőt van belőle relatív mértékű is, ami az egymáshoz láncolt és követő tárgyak mozgásánál lehet hasznos.



Aki tudja az még töltse be az IK3.MAX file-t is, három dolog miatt. Az egyik, hogy az IK kapcsoló bekapcsolásával és a zöld dobozt megragadva a már ismert robotkar kényszer mozgást végez egy adott útvonal mentén, másrészt egy teleszkóp testet találunk, amelyik csak le és fel tud mozogni bizonyos korlátok között, harmadszor pedig a három részből álló kar csukló pontjainak viselkedése miatt. A (Hierarchy/IK/) menüben aki teheti, nézze végig, hogy a Rotational és a Sliding Joints értékek, hogyan vannak beállítva, illetve ki- vagy bekapcsolva.

Mindezt mire lehet használni? Egyszerű esetekben egy kisebb világot lehet létrehozni, melyben az általunk elindított mozgások akár egészen más, szokatlan hatásokat hozhatnak létre. Nagyon jól használható mindenféle komplex rendszernél, például különböző meghajtási megoldások modellezésére, élőlények mozgásának szimulálásában. Egy interaktívabb 3D-s világot lehet a segítségével megvalósítani, melyben nem kell minden egyes mozgást saját kezűleg meghatározni. A hierarchiába szervezés és a Pivot pontok által egy elég rugalmas eszköz birtokába jutottunk, természetes nem csak a 3D Studio MAX-ban, hanem az R4-ben is. A kezelhetőség mindenféleképpen sokat javult a MAX-ban és az IK kezelés is barátságosan integrálódott.

Legközelebb jó volna már a Plug-In hegyekben egy túrát tenni. Állítólag egy ismerősöm nemrég találkozott a barátjával, aki már látott olyan embert, aki valamit mesélt neki egy magazinnal, melyben rengeteg hasznos kiegészítésről (Plug-In) lehetett olvasni, de komolyan legközelebb már az ilyen kis hasznosokkal foglalkozunk. Ugyanis tényleg elég sok van fent az Interneten, freeware is, meg demók is – nem is beszélve CD mellékletünkről, ahol jó néhányat megtalálsz. Ezekről a Plug-In-ekről következő számunkban írunk...

# Aréna Levrov

*PC X-Akták elfogyott! Ezt muszáj volt elmondanom rögtön az elején. Még mindig rengetegen keresik, de csak a legjobbak juthattak hozzá (meg a legerőszakosabbak... jaj szegény fejünknek...). Elnézést, de előre megmondtuk, nem népújságot csinálunk, hanem exkluzív különszámot. Az IFABO-n jön a második szám, talán kicsit több példányban...*

**É**s még valami fontos. Képzeljétek, vettem a fáradságot és lefordítottam az ARJ használati útmutatóját, sőt még az általam kevésbé ismertnek ítélt jelzéseket is megmagyaráztam. Remélem most már mindenki rászánja azt a 10 percet, és végigtanulmányozza, ezzel jelentősen csökkentve a szerkesztőségbe érkező „Miért nem tömörít kifelé a tömörítő” típusú telefonáradatot. Megtalálod a CD-n.

Akkor hát: Mélyen Tisztelt Levelező Partnereim! Kezdődjék a Levrov!

„Mélyen Tisztelt Szerkesztőség! Már régóta szeretnék szerepelni néhány gondolattal az Aréna című rovatban, de eddig még szerencsésen megúsztátok, mivel nem volt időm – kedvem – szerencsém stb. (nem kívánt törölnőd) levelet írni. Most, hogy végre rászántam magam, kénytelen vagyok néhány kritikus megjegyzést tenni az újság formai és tartalmi megjelenésével kapcsolatban. Először a formai megjelenés. Nagyon-nagyon tutkó az új forma, full design meg minden – de minek? A régi (1994-es) számokban pl. a tartalomjegyzék valahogy sokkal áttekinthetőbb volt. Na mindegy, ez még belefér-

ne. Sajnos tartalmilag is van néhány negatívum – szerintem legalábbis.

1. Az újság nem tartalmaz játékleírásokat, csak bemutatókat. Ezt lehet fogni a helyhiányra is, de a CD-n elférne néhány. Főleg új, de akár régebbi stratégiai játékleírásokat olvasnák szívesen, részletes (kb. 5 oldal) és konkrét leírásokat!

2. A CD-n levő programokat egy kicsit jobban tesztelhetnétek, mindig találok több olyat, ami nem indul (és ezzel sajnos nem vagyok egyedül, bizonyítandó, hogy nem én vagyok béna).

3. A kedvezményes előfizetési akciókkal nem tudok egyet érteni, legalábbis azzal nem, hogy én, mint régi előfizető (az első pillanattól előfizettem a lapra, és jelenleg is – de most már csak negyedévre) miért nem hosszabbíthatom meg egy évvel az előfizetésemet akkor, amikor ilyen akció van?!? Szerintem a régi előfizetők nagyobb valószínűséggel fognak előfizetni a lapra, mint aki most előfizetett és esetleg jövőre átpártol egy másik laphoz.

4. Nem tetszik az elfogult hardver és szoftver dicséret, amit néha kiérzek a cikkekből (pl. GUS, Win95), valamint a jogtiszta szoftverekről írtak sem. Ma Magyarországon az ismert jövedelmi viszonyok következtében az átlag-felhasználó egy adott konfigurációt csak-csak összehoz valahogy, de hogy szoftvert vegyen, ha egyszer ingyen és bérmentve őt tudja őket másolni...

(...) Hát ennyi lett volna amit kifogásolnék az újsággal kapcsolatban. Remélem(...), hogy a fentebb leírtak hatása az újság elkövetkező számaiban tükröződni fog (tehát nem a szemétkosárnak írtam) Vác, B. János"

Én, mint tiszteletbeli szemétkosár, bizton állítom, tükröződni fog a leírtak hatása. Egyrészt, amint látod a nem kívánt részt töröltem. Másrészt az 1. felvetésre részben igazat adok. Azért akad egy-két teljes végigjátszás. (Ha jól emlékszem, nemrégiben én is írtam egyet, Toonstruck címmel.) Igyekszünk ezen a helyzeten javítani, ami nem egyszerű, mert még a honoráriumok CD-

verziósítása is elgondolkodtató probléma, arról nem is beszélve, hogy mivel ott egy oldal jóval kevesebb szöveget tartalmaz, ezért az 5 újságoldalas leírás ott kb. 20 oldal lenne... (egyébként próbáltál már begépelni 5 db A4-es oldalt egyszerre? Jó móka...).

A 2. problémára válaszként Murphy bácsit idézhetem: ami elromolhat, az el is romlik. Egyébként nem értem, a hibák szinte nullára redukálódtak, a programokat teszteljük, tehát nálunk – egyszer biztos – futottak. Kifejezetten figyeltünk rá. A konkurencia hibáiról nem akarok beszélni, csak megjegyzem, hogy ott több a baki. Ha a te ismeretségi körödben többnek nem fut ugyanaz a program a PCX-CD-ről, akkor hívd fel a szerkesztőséget. Egy valamit azért szeretnék leszögezni: abban majdnem biztos vagyok, hogy ami nálunk nem fut, az másnál sem, és ezért azt fel sem tesszük a CD-re. A harmadik problémával folytatva: anomáliák mindig vannak. Igyekszünk a jövőben olyan akciókat kifejleszteni, ami mindenkinek jó, de ez meglehetősen nehéz, hiszen vagytok pár ezren... A negyedik és egyben utolsó kérdés: nem vagyunk részrehajlók. Én például el sem bírom képzelni, hogyan lehet GUS-sal és Win95 operációs rendszer kombinációjával Duke Nukem-ezni, logikus, hogy DOS-ból futtatom. Arról nem mi tehetünk, hogy rengeteg programot – és egyre többet és többet – csakis Win95-re írnak. Persze mindenkinek van valamije, ami a szívéhez nőtt, és azt próbálja előnyös színekben feltüntetni (nekem például egy Skoda120). Ja, egyébként atoknak is kitűnő dolog azt kívánni valakinek, hogy: Kívánom, installálj GUS Maxot Windows 95 alá. A legális software-ről szó lesz a CD-n, mindjárt, csak előbb:

No, az újságba ennyi fér, de ne csüggedjétek, a CD-n folytatódik a LevRov. Addig is: legyetek jók, és minél kevesebb ideig józanok, mert úgy minden szebb.

Vlagyimir Newlocal LevRov



A CD-n olvashatsz egy John Cleese interjút is, amit Newlocal készített!

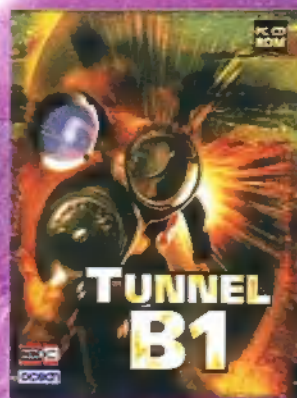
# CD-ROM LEMEZEK NAGY VÁLASZTÉKBAN



Die Hard Trilogy



Muppet Treasure Island



Tunnel B1



Red Alert



War Wind



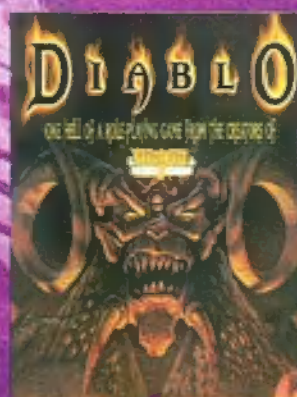
Discworld 2



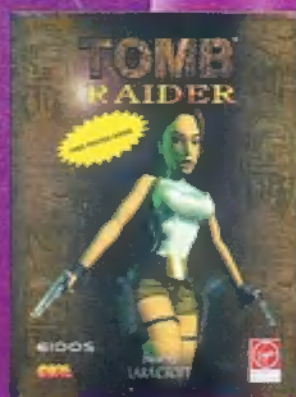
FIFA 97



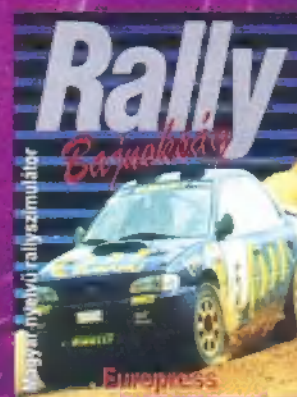
NBA 97



Diablo



Tomb Raider



Rally bajnokság



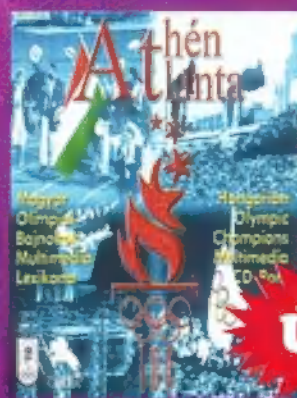
Syndicate Wars



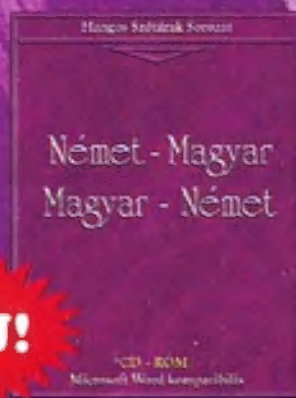
Darkening



Phantasmagoria 2



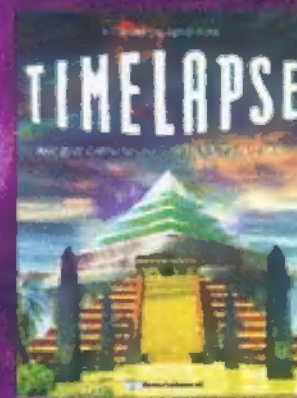
Olimpiai Lexikon



Német Hangosszótár



Leisure Suit Larry 7



Timelapse

**ÚJ!**

## AUTOMEX MEDIA STORE

1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. (alagsor)

MIDI, műsoros audio- és videokazetták, biztonságtechnika, kiegészítők

**FATAR** Az eddig elérhetetlennek tűnő álmaid most a **FATAR MIDI** billentyűzetek segítségével valóra válhatnak. A **FATAR ST410 PLUS**, **ST610**, **ST900** és **ST1100** típusú master keyboardokat most kedvező áron az **ASTORIA ÜZLETHÁZBAN** megvásárolhatod. **YAMAHA** szintetizátorok midi kimenettel is kaphatók. **NEW BEAT** szoftver 3.192 Ft +Áfa, csak nálunk.



**AUTOMEX CD CENTER**  
1077 Bp. Wesselényi u. 21.  
Tel.: 268-0885  
Fax: 267-8546

**AUTOMEX ASTORIA**  
CD-ROM SHOP  
1072 Bp. Rákóczi út 4-6.  
Tel./Fax: 269-6017

**AUTOMEX MEDIA STORE**  
1072 Bp. Rákóczi út 4-6.  
(alagsor)  
Tel./Fax: 269-6016

**AUTOMEX NAGYKER**  
1072 Bp. Nagydíófa 19.  
Hardware: 351-2351  
Software: 266-3480

**AUTOMEX**  
HARDWARE CENTER  
1077 Bp. Wesselényi u. 21.  
Tel.: 351-2351

# AUTOMEX

E-mail: [info@automex.com](mailto:info@automex.com)

[www.automex.com](http://www.automex.com)



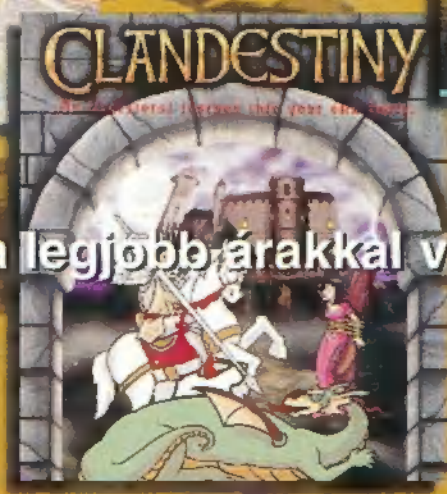
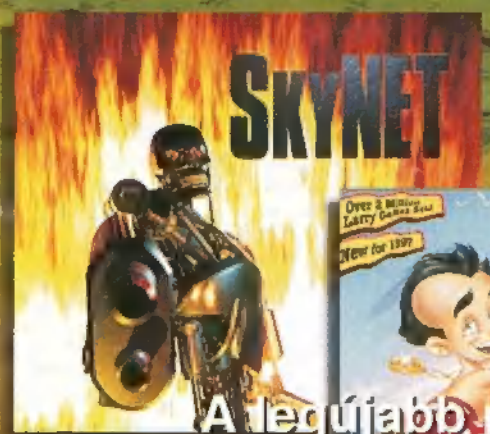
EcoBIT Multimédia Szaküzletek:  
 1077 Bp. Wesselényi u. 25. Tel: 351-3078  
 Pólus Center, 1152 Bp. Szentmihályi út 131.  
 Western City, Market Street Tel: 419-4175  
 E-mail: ecobit@mail.datanet.hu  
 Internet Shop: www.accentcomm.com/ecobit

**3 SKULLS OF THE TOLTECS**

**Teljesen magyar nyelven  
 már kapható!**



Most már a nyelv sem akadály, próbálja ki Ön is ezt a tüneményes kalandjátékot!



A legújabb programokkal és a legjobb árakkal várunk mindenkit!

Az EcoBIT Multimédia Kft. a Virgin Interactive, a Warner Interactive, Disney Interactive és a Blue Byte kizárólagos hazai forgalmazója. Továbbra is várjuk viszonteladók jelentkezését. Csomagküldést vidékre vállalunk.